

BU AY 2 CD'Lİ

AYLIK OYUN ve MULTIMEDIA DERGİSİ

LEVEL

www.level.com.tr EKİM 1998 • ISSN 1301-2134 • 950.000TL (KDV DAHİL)

Bir Klasik'in Dönüşü

DUNE 2000

NFS 3

KKND2

Creatures 2

Rainbow Six

Captain Claw

Urban Assault

MULTIMEDIA : Magix Live Act, Bilden Türkçe TOEFL, FloorPlan 3D Deluxe, MasterPhotos Studio

DONANIM : Rockfire'dan Daredevil Direksiyon ve Pedal Seti, Creative RIVA 128 TNT Ekran Kartı

Genel Yayın Yönetmeni
Gökhan Sungurtekin

Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Sinan Akkol

Yazı İşleri
M. Berker Güngör,
Ozan Simitçi, Ozan Ali Dönmez,
Çağdaş Koçyiğit, Kadir Tuztaş, Sinan Almac

Yazı İşleri Sekreteryası
Yeliz Aygül

Grafik/Bilgisayar
Didem İncesağır

Yazı İşleri Tel: (212) 283-4244
Yazı İşleri Faks: (212) 283-4254
Yazı İşleri e-mail adresi: cihayyaz@pchip.com.tr

Pazarlama Müdürü
Kusku Öztürkmen

Meklem Müdürü
Sahin Karaman

Raklam Servisi Faks: (212) 281-5021

Abone Satış Müdürü
Asu Baraylı

Abone Servisi
Nur Geçici
Özlem Polat
Serap Ezgin

Dağıtım Servisi
Nebi Danoğlu

Abone Servisi Faks: (212) 281-3908

Üretim Koordinatörü
Turgay Tokatan

VOGEL Yayıncılık Ltd. Şti Adına Sahibi
Ziya Bayman

Bank Ayrımı - Film Çıkar
Grafika Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Baskı
Grafika Ltd. Şti.
Tel: (212) 212-2323

Dağıtım
BİRYAY A.Ş.

VOGEL Yayıncılık
Peker Sokak, 26 Kat: 3
Levent - İstanbul 80620
Tel: (212) 283-4244
Faks: (212) 269-5021 / 281-3908

VOGEL ANKARA
Dilek Özgen Batumlu

Ankara Büro
Hafta Sokak, 125 G.O.P.
Ankara 06700
Tel: (312) 447-2772
Faks: 312) 447-1569



VOGEL

Yayıncılık Ltd. Şti

İlginize Teşekkürler

Eylül ayı boyunca dergimizin faksı durmak bilmedi. Postacı çift mesa-i yapmak zorunda kaldı. Dreams'in yarattığı etki, bizim düşündüğümüzden bile fazla oldu ve Level Eylül geç çıktığı halde, ilk sekiz gün içinde 8000 satarak PC oyun dergileri arasında bir rekora daha imza attı. Sanırım 14000 olan satış rekorumuzu da bu ay içinde kıracağız. Gösterdiğiniz yoğun ilgiye teşekkür ederiz. Ve dergimizle bu ay tanışmış olan veya Dreams'in ilk CD'sini kaçıranlar için geçen ay yaptığımız duyuruyu tekrarlamak istiyorum. Level'in Eylül sayısını, her ildeki Yaysat'la anlaşmalı olan ana bayilerde Ekim ayı içinde bulabileceksiniz.

Uzun zamandan beri beklediğimiz bir oyun bu ay elimize geçti : Dune 2000. Real time strateji çılgılığının yayılmasına sebep olan ve türünün ilk örneği olan Dune 2'nin, yeni grafik ve özelliklere sahip olan bu versiyonu için beklediğimize pek değmedini düşünüyoruz ne yazık ki. Oyunun yapımcısı Westwood, sanki C&C Tiberian Sun piyasaya çıkana kadar insanları oyalamak için Red Alert engine'i kullanan bir "ara" oyun olarak düşünülmüş Dune 2000'i. Sonuçta biz hala Starcraft diyor, peygamber demiyoruz.

Kültür sayfalarından da biraz bahsetmek istiyorum. Gelen mektupların yüzde 90'ı kültür sayfasını kaldırmamızı istiyor. Önümüzdeki ay sayfa sayısını ikiye indirmemiz kesinleşti ama, tamamen kalkıp kalkmayacağı yapacağımız anketin sonuçlarına bağlı olarak belirlenecek. Ne de olsa ankete katılma zahmetine katlanan okuyucularımızın yüzde 70'inin isteğine bağlı olarak başlamıştık bu köşeye. Onlara sormadan kaldırmamızın haksızlık olacağını düşünüyorum, ve sanırım haldiyım. Yine de siz anketi beklemeden Level'de görmek istediğiniz köşeleri, bölümleri bize iletebilirsiniz. Mesela, bu ay yeni bir köşemiz var : KISA KISA. Bu köşede, yeni veya eski, gözden kaçmış olabilecek oyunların kısa tanıtımlarını bulacaksınız. Umanım faydalanırsınız, iki ay sonra "Kısa kısa köşesini kaldırın" diyen mektuplar almak çok da hoşuma gitmez açıkçası.

Önümüzdeki ay çok daha iyi bir Level'de buluşmak üzere hoşçakalın.

Sinan AKKOL

HABERLER HABERLER



Tomb Raider 3 Çok Yakında!

Lara Croft ve maceraları tüm hızıyla devam ediyor, bu sonbaharda Tomb Raider 3, hem PC hem de PSX versiyonuyla piyasada olacak. Bu defa dişi kahramanımız Vermuelin Kuyrukluyıldızı denen eski bir kalıntının parçalarını aramak için dünyanın dört bir yanına seyahat ediyor. Maceralar Londra, 51. Bölge, Hindistan, Güney Kutbu ve Pasifik Adaları'nda geçecek, her bölüm üç büyük haritadan oluşacak. Haritaları dolaşırken ilk oyunların aksine birden fazla alternatif çözüm yolu bulacaksınız, ayrıca iki ve daha fazla

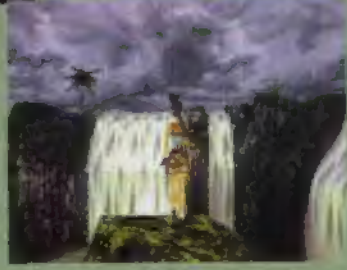
ayaklı olmak üzere her türden düşman yeni gelişmiş yapay zekalarıyla yolunuzu gözlüyor olacak. Grafik açıdan da oldukça büyük bir gelişme var, 3D kartların desteğiyle, özellikle PC versiyonun grafikleri ilk oyunlardan çok daha detaylı, burada gördüğünüz resimler ise PSX versiyonuna ait ve hiç de kötü sayılmazlar. Oyunda



daha fazla hareket bulacaksınız, ancak bazen sessizlik ve kumazlık uygulamanız gerekecek, mesela 51. Bölge gibi asker kaynayan bir yerde topyekün savata girmek pek akıllıca bir ka-

rar sayılmaz. Bunun dışında Lara yeni silah ve araçlara da kavuşuyor, bir roketatar büyük hedeflerle ilgilenmenizi, bir sualtı motoru ise derinlerde daha hızlı ilerlemenizi

sağlayacak. Ayrıca Lara artık bir kapıyı açmak için dev bir kolu çekmek ya da masadan anahtar almak için masanın üstüne çıkmak zorunda kalmayacak. Kapı kollarını kullanabilecek, masaların üstünü araştırmak için masanın yanına gelmesi yeterli olacak. Serinin bu oyunla sona ereceğini düşünenlere bir haberimiz daha var, Tomb Raider 4 üzerindeki çalışmalar şimdiden başlamış durumda ve önümüzdeki yıl oyunun piyasaya çıkması planlanıyor, ancak bu dördüncü bölümün tamamen yeni bir Engine kullandığı ve ilk üç bölümden tamamen farklı bir yapıda olacağı söyleniyor. Daha fazla bilgi edindiğimizde sizleri de haberdar edeceğiz.



Shogo Yakında Çıkıyor



Monolith ismini hemen herkes biliyor, Blood oynamayanlarınız hariç tabii. Ever o çok tutulan FPS oyunun ikinci bölümü yakında piyasaya çıkacak, ancak konumuz bu değil. Yapımcı şirket Monolith uzun zamandır LithTech adını verdikleri yeni ve güçlü bir Engine üzerinde çalışıyordu, bu Engine hem Blood 2 için kullanılacak hem de diğer oyun şirketlerine pazarlanacak. Fakat Monolith bunu sadece Blood 2'de kullanmayacak, şirket çok yakında Shogo: Mobile Armor adını verdikleri yeni bir oyunla piyasada olacak. Shogo konu olarak pek ön plana çıkmıyor, gelecekte geçtiğini ve büyük bir savaşı konu aldığını söylemek yeterli. Bu oyunun en ilginç yanı iki farklı tarzı biraraya getirmesi. Çoğumuz FPS türünü severiz, ancak tüm oyun boyunca yaya dolaşmak ve dev canavarlarla bile bu şekilde karşılaşmak bir zaman sonra sıkıcı ola-

bilir. Shogo size arada bir on metrelik bir savaş robotuyla ortamı dağıtma fırsatı vererek bu tekdüzelikli kırımayı amaçlıyor. Bazı bölümlerde bu dev ve süper güçlü silahlara sahip MCA (Mobile Combat Armor) yardımıyla yine benzer rakiplere ve daha küçük ama sayıca fazla birimlere karşı karşılaşırsınız. Üstelik bu savaşlar şehirlerin ortasında cereyan ettiğinden bol patlama ve yıkıntı etrafı dolduracak. Grafik tasarım olarak Japon Anime kültüründen etkiler taşıyan oyun, geniş bir Multiplayer desteğine sahip olacak ve Direct3D yardımıyla pek çok farklı grafik hızlandırıcı ekran kartını kullanabilecek. Yapımı tamamlanmak üzere olan oyunun en geç bu sonbahar raflarda olması planlanıyor.

HABERLER HABERLER

Age Of Empires
İçin Ek Görevler

Genelde ek görev disk denince insanın aklına bir sürü yeni harita ve birim gelir. Bu ek görev disklerini çıkartmaktaki amaç tabii ki tutulan bir oyundan biraz daha fazla kazanç sağlamaktır. Ancak bu defa durum azıcık daha farklı, Age of Empires her ne kadar Microsoft damgası taşısa da esasen Ensemble Studios tarafından geliştirilmiş bir oyundu. Şimdi bu şirket AOE için AOE: Rise of Rome isimli bir görev disk çıkartıyor. Bu disk yeni harita ve birimlerle sınırlı değil, öncelikle Roma İmparatorluğu başta olmak üzere birkaç büyük medeniyet ve dolayısıyla onların birimlerini oyuna katıyor. Tabii özenle hazırlanmış, sayıca az ama kalitesi yüksek yeni haritalara da yer verilecektir. Esasen iş bununla da kalmıyor, bu disk ana program ko-

du üzerinde bazı değişiklikler yaparak ilk oyunun bir takım eksikliklerini gidermeyi, bazı iyi yanları da ön plana çıkarmayı amaçlıyor. Çok yakında piyasada olması ve AOE tutkunlarını memnun etmesi beklenen disk çalıştırmak için tabii ki AOE tam versiyonun diskine de sahip olmanız gerekecek.



2032 yılının yıl-başı akşamı tüm dünyadaki

Büyük Bir Proje, Amen!

insanların yaklaşık üçte biri görünür bir sebep olmadan birdenbire çıldırır. Tamamen kontrolden çıkan bu insanlar önlerine çıkan her şeyi yıkmaya ve herkesi öldürmeye başlarlar. Karmaşa ve panik her yeri sarar, kayıplar inanılmaz derecede büyüktür. Sağ kalanlar belli bölgelerde toplanır ve kendilerini savunurlar, ancak durum çoğu yerde umutsuzdur, ABD bu yerlerden biridir, sağ kalanlar Avrupa ülkelerinden yardım isterler, ancak oradan tek kişi gönderilebilecektir. Bu kişi durumu gözden geçirmekle görevli özel birlik üyesi George "Wildcard" Hamlen'dan başkası değildir. İşte Cavedog tarafından önümüzdeki yaz piyasaya sürülmesi planlanan Amen: The Awakening adlı oyunun konusu kısaca bu. Oyun tiplik bir FPS gibi görünüyor, ancak son derece detaylı bir senaryoya, gelişmiş bir envanter kontrol sistemine, yoğun RPG özelliklerine ve ayrıca derin bir Adventure yapısına sahip olacak. Her biri 3-4 haritadan oluşan yaklaşık on yedi devasa bölüm boyunca olayları çözmeye çalışacak, bu arada hayatta kalmayı da ihmal etmeyeceksiniz. Çözülmesi gereken sırlar bol ve karmaşık olacak, ancak bir bölümü tamamlamanın birden fazla yolu bulunacak, yani oyuncu tek doğru yolu bulmaya zorlanarak sıkıntıya sokulmayacak. Haritalar Hexen tarzında birbirine bağlı olarak tasarlanıyor, fakat programcılar her bölgenin mantığa ve senaryoya uygun yapıldığını bildiriyorlar.



Çevreyle olan etkileşim ise en üst seviyede olacak, her şeyi kurcalayabileceksiniz. Mesela oyundaki her ışık kaynağı bir şekilde söndürülebiliyor, bunu kullanmanız gerekecek. Oyunun çok detaylı savaş yapısı herkesi cezbedebilecek, Cavedog programcıları isteyenlerin oyunu bir kişiyle bile öldürmeden bitirebileceklerini söylüyorlar. Bunun için çeşitli hileler, aldatmacalar ve yöntemler kullanılması gerekecek tabii bu hayli çaba isteyecek. Oyun için geliştirilen Engine akla gelecek her şeyi yapabilecek seviyede güçlü ve tabii karmaşık olacak. Önümüzdeki yaz standart sistem nasıl olur, bunu söylemek zor, ama bol miktarda dolar gerektireceği kesin, şimdiden ceplerimizi kazımaya başlasak iyi olacak gibi.

R HABERLER

Total Annihilation: Kingdoms Çok Yakında!

Cavedog tirketi tarafından piyasaya sürülen Total Annihilation isimli RTS oldukça büyük ilgi gördü. Gerek gelişmiş grafikleri, gerek ileri seviyede yapay zekası sebebiyle bu oyun övgüyü hak ediyordu doğrusu. Ne var ki tüm üstünlüğüne karşın bir zayıf yanı vardı, oyun atmosferinin benzer oyunlara nispeten oldukça yalıtılmış ve steril olması. Kısa bir süre sonra savaşlar ne kadar



canlı geçerse geçsin insan sıkılmaya başlıyordu, ancak kullanılan Engine oldukça gelişmişti. Cavedog şirketi Engine üzerinde birkaç küçük değişiklik yaparak yeni bir oyunda kullanmaya karar verdi. Bu defa konu ve grafikler ilkinden çok daha canlı olacak gibi, çünkü olaylar büyü ve kılıcın egemen olduğu fantastik bir çağda geçecek. Tabii aklınıza hemen Warcraft geliyor, fakat burada doğadaki dört ana elementi temsilen dört farklı taraf olacak. Su ve toprak iyi tarafı, ateş ve hava ise kötü tarafı temsil ediyorlar. Tamamen kendine has bir büyü sistemi bulunan oyunda bina ve üniteler dahil elde edilen mananın büyüye dönüştürülmesiyle üretilcek. Hava, kara ve suda geçecek savaşlarda üssünüzü idare edecek bir Arch-Mage ve diğer alt birimlerden faydalanacaksınız, ayrıca Starcraft benzeri konuyla ilgili özel karakterler de bulunacak. Üstelik bu karakterleri Multi-player oyunlarda kullanma fırsatı bulacaksınız. Oyunda her tarafın belirli bir üstünlük alanı

bulunacak, mesela su grubu savaşçıların kısıtlı uçuşa yeteneğine sahip olacak, ancak en büyük avantaja ve zaferlere denizlerde kavuşacaklar. Ayrıca her grubun zor anlarda büyük bedeller ödeyerek çağırabileceği süper güçlü bir "tanrı" bulunuyor ki bu iyi kullanılırsa savaşın gidişini değiştirebilir. Resimlerden de görebileceğiniz gibi oyun grafikleri gerçekten mükemmel, oyun 3D grafik hızlandırıcı kartlara tam



destek sağlıyor, ne var ki haritayı yaklaştırmak ya da döndürebilmek gibi kabiliyetlere haiz değil. İlk T.A. gözönüne alınırsa oyunun oldukça güçlü bir sistem ve özellikle bol miktarlarda hafıza isteyeceğini söylemek yanlış olmaz, fakat buna değecek gibi görünmüyor. Çıkış tarihi ise en geç 1999 yılbaşı olarak bildiriliyor.

SERCOM
COMPUTER

En iyi kim
Müthiş
ödülleri



SONY PLAYSTATION

SEGA SATURN-NINTENDO-GAME GEAR

GAME BOY-TÜM-ATARI-JOYSTICK

AKSESUAR-CD-KARTUŞ-KASET

SATIŞLARI

CD-KARTUŞ-KASET

(100'ün üzerinde Sony playstation 200'den fazla Mega Drive kaset ve 100 Sega saturn oyun CD'si)

TAKASLARI İLE HİZMETİNİZDE



Türkiye'de
bir ilk daha

artık TV'ye bağlı değilsiniz
playstation kaskınız ve siz
uçmaya hazırlanın...

Korutürk Cad. Yakut Sok.Üstün Pasajı Alt kat No:3
Bakırköy/İST.
(Sinema 74 Gişesi karşısı) Tel: 0212 570 94 29

HABERLER HABERLER

Gangsters: Organized Crime

Bilgisayar oyunları hazırlayan şirketler zaman içinde bir şeyin farkına varmaya başladılar, karanlığın gücünü keşfettiler. Çoğu insan genelde kanunlara bağlı yaşar, ancak derinlerde bir yerde hep "kötü çocuk" olmak arzusu gömülüdür. Bu, kim ne derse desin doğamızın bir parçasıdır ve giderilmesi gereken bir ihtiyaçtır, peki ama nasıl? Gerçek hayatta bu işler görüldüğü kadar kolay değildir, o zaman çare sanal dünyada saklıdır. Nitekim son zamanlarda Dungeon Keeper ve Grand Theft Auto gibi, oyuncuya doğrudan kötü adamın şapkasını giydiren oyunlar piyasaya çıkmaya başladı. Fakat tabii olay bununla sınırla kalmaz, şimdiki Eidos ve Hot House Creations şirketleri Gangsters adlı yeni oyunları üzerinde çalışıyorlar. Eğer herhangi bir aksilik olmazsa, oyun bu sonbaharda piyasaya çıkacak ve bir P-133 ile 16 MB RAM ruhunuzdaki kötülüğü doyurmanıza yetecek.



Olaylar 1930'lu yılların atmosferine sahip hayali bir Amerikan şehrinde geçiyor. Siz şehre yeni gelen parasız ve gözünü hırs bürümüş bir göçmensiniz. İstedığınız zenginliğe kolay yoldan kavuşmaya karar veriyorsunuz, ancak göreceksiniz ki şeytanla yatağa girmek o kadar da kolay değil. Yavaştan bir 'aile' kurmaya, zaman içinde şehrin önemli bir kısmını kontrol altına alıp krallığınızı ilan etmeye mecbursunuz,

yoksa rakip 'aileler', kanun adamları, federal ajanlar başınızı küçükken ezecekler. Şehir küçük değil, canlı canlı 5 bin insan yaşıyor burada ve ekonomik yapı devamlı hareketlilik gösteriyor. Adamlarınızı örgütleyip onlarla sokakları kolaçan etmek dışında, devamlı hayır işleri yapıp 'hayırlı' bir vatandaş gibi davranmanız, ayrıca işlerinizi dikkat çekmeden yürütebileceğiniz paravan işler kurmanız, bunun dışında ayağınıza dolanabilecek kişileri satın almanız ya da 'balığa' göndemeniz gerekli. Kaçakçılık ya da adam kaçırmak, adını siz koyun, bu oyunda her türlü suçu işleyebilir ve azmettirebilirsiniz. Biraz strateji, biraz taktik savaş, biraz ekonomik çabuşma, güzel grafikler ve Multi-player seçeneği. İşte size Gangsters: Organized Crime. Kötü çocuklara özel!



Tüm Savaşçılara Çağrı!

Tekken 3 piyasaya çıktığından bu yana en çok satanlar listesinin ilk sıralarından ayrılmıyor, bunda şaşılacak fazla birşey de yok hani, iyi bir oyun çünkü. Peki siz bu oyunu ne kadar iyi oynuyorsunuz? Artık bilgisayara karşı oynamak sizi kesmiyor ve ar-

kadaşlarınız size yenilmekten bıkip kapışma tekliflerinizi geri çeviriyorlarsa, işte size büyük ölçekli bir zafer kazanma fırsatı! Derginiz Level ve Sercom Computer ortaklaşa bir Tekken 3 turnuvası düzenliyor! Turnuva tarihi 20 Ekim ve katılmak için tüm yapmanız gereken dergide bulacağınız kuponu doldurup Sercom Computer'da onaylatmak. Sonrası tamamen sizin becerinize ve şansınıza kalıyor. Verilecek ödüller ise şöyle; birinciye Gamars Video Card, ikinciye programlanabilir pad, üçüncüye Memory Card ve dördüncüye de iki adet oyun CD'si. Unutmayın, zafer ancak savaş alanına çıkmaya cesareti olanları kucaklar!

Sıradışı Bir Yarış,

Powerslide!

Bugünden tam 20 yıl sonra dünya tükenmiş olacak, zenginler yaşamak için yeraltı sığınaklarına çekilirken, diğerleri yüzeydeki cehennemde yavaş ve acılı bir tükenişe terk edilecekler. Buraya kadar herşey normal. peki ya sonra? Ratbag firması programcılarının göre aşağıdakiler can sıkıntısını yenmek için arada bir yüzeye çıkıp orada ölümüne araba yarışları düzenleyecekler. Eeee, bu konunun diğer benzerlerinden farkı nedir? Doğru, konu olarak Powerslide pek orijinal olmayabilir, fakat uygulanış oldukça mükemmel olacak gibi. Bunun için birkaç sebep var: ilk olarak oyun için yazılan Engine, Quake 2 ya da Unreal'dan kat be kat hızlı çalışıyor. İkinci bugüne dek tasarlanmış en karmaşık fizik hesaplamalarına sahip, aracınızın kütlesi, sürati, denge merkezi dışında her lastiğin yerle olan teması ve süspansiyon parametreleri de ayrı ayrı hesaplanıyor, toplamda her araç için 200'den fazla faktör kullanılıyor. Tabii bu iş güçlü



bir işlemci isteyecektir. Grafik yapıya gelince, fazla birşey söylemek istemiyorum, duvarlardaki graffiti dahi her detay düşünülmüş! 3Dfx ve Direct3D desteği olmasına rağmen özel kart şart değil. Esas çılgın detay haritaların yapısında, kapalı ve sınırlı pistlerden bıktıysanız bu

oyun size iyi gelecek. Çünkü oyun haritaları korkunç büyüklükte ve herhangi bir sınırlama yok, terk edilmiş kat otoparkları ya da derin vadiler, lastiklerinizin götürdüğü yere kadar yolunuz var! Nasıl, ilginç değil mi? Üstelik yapımcılar haritaların sürprizlerle dolu olduğunu bildiriyorlar. Her tür çılgın akrobasi hareketini yapabilecek olmanız da cabası, fakat silahlar ve çatışma beklemeyin, çünkü Powerslide kesinlikle bir yarış oyunu, savaş değil. Oyunda geniş bir Multiplayer desteği olacak, ancak bilgisayar rakiplerinizin öğrenebilen yapay zeka ağıyla donatıldığını düşünürseniz, gerçek insan rakipleri pek aramayacaksınız demektir. Bu sonbahar piyasaya çıkacak oyun tek kelimeyle motorunuza su kaynattırarak kapasitede!





ARTIK SADECE OYUN KAHRAMANLARINI YENMEYEKESİNİZ. İSTE!... SİZE TÜM PLAY STATION-KOLIKLERLE KARŞILAŞMA FIRSATI. EN İYİ KİM?



TEKKEN 3

20 EKİM

TURNUVASI

MUHESEM ÖDÜLLER

I.



VIDEO CARD

III.



MEMORY CARD

II.



PS PROGRAM PAD

IV.



2 ADET OYUN CD'Sİ

Nasıl Katılacaksınız?

Aşağıdaki turnuva kartını doldurarak SERCOM'a 1.000.000 TL'si yatırıp kartınızı damgalatıyor ve turnuva tarihini alıyorsunuz. Turnuva boyunca kartınız sizde kalıyor. Not: Kayıtlar kontenjanla sınırlıdır.



TURNUVASI

Adı Soyadı:

Adres :

Tel-Fax :

Korutürk Cad. Yakut Sok.Üstün Pasajı Alt kat No:3 Bakırköy/İST.

(Sinema 74 Gışesi karşısı) Tel: 0212 570 94 29 Fax: (0212) 583 96 16

Saat 17:15, Londra

- Rahatsız ettiğim için özür dilerim efendim ama acil bir durum var.
- Evet, seni dinliyorum.
- Kendilerine Özgür Avrupa diyen bir grup terörist, Londra'daki Belçika büyükelçiliğini ele geçirdi. Amaçlarının ne olduğunu henüz öğrenemedik ve büyükelçinin hayatından endişeliyiz. SAS'ı göndermek istiyoruz, ama Belçika'lılar karşı çıkıyor. Size danışmadan herhangi bir harekette bulunmamamız gerektiğini düşündüm.
- Evet, yanlış bir hareket veya başarısız bir operasyon ülkeler arasında büyük sorunlara yol açabilir. SAS beklesin. Şimdi bir telefon görüşmesi yapmalıyım, sakın benden emir almadan bir şeye kalkışmayın.
- Tamam efendim

Saat 17:25, Rainbow

- John Clark?
- Evet.
- Eski dostumuz Özgür Avrupa o çirkın başını Londra'da yeniden göstermişse benziyor. Takımı hazırlayıp göndermen ne kadar sürer?
- Elçilik olayından haberimiz var. Altı kişilik bir takımı da 15 dakika önce Londra'ya gönderdim.
- Ama nasıl olur? Ben bile 10 dakika önce haber aldım olayı.
- Kurah biliyorsunuz, eğer bizimle çalışmak istiyorsan fazla soru sormamalı, duyduklarını bilmemeli, bildiklerini de kesinlikle söylememelisin. Adamlarım 30 dakika içinde büyükelçiliğe ulaşılar, operasyonu da bizzat ben yöneteceğim. Operasyonun sonucundan seni haberdar ederim. Ve, gazetelere ne diyeceğini biliyorsun.
- Evet, silahlı müdahaleden başka çare kalmamıştı, bu yüzden içeriye SAS'ı göndermek zorunda kaldık.
- Çok güzel. Artık benden haber bekle.

Saat 18:00, Elçilik binası balo salonu.

- Birden ne istiyorsunu...
- KES SESİNİ VE YERE ÇÖK, tek kurşunla bütün endişelerinden kurtulacaksın.
- Büyükelçiyi bulamıyoruz, üst katlardaki odalardan birine saklanmış olabilir ama o kadar fazla oda var ki, hepsini birden kontrol etmemiz imkansız.
- Geber Carlos, hemen bulun o herifi, yoksa başınız büyük derde girecek. Bulduğunuz yerde de öldürün.
- Ama...
- HEMEN GİT CARLOS, yoksa elçinin yerinde mi olmak istersin?

Saat 6:00, Rainbow

- Timler yerlerine ulaştı mı?
- Bütün timler yerlerinde ve giriş emrini bekliyor.
- Anlaşıldı, operasyonu başlatın...



**WE WERE THERE,
NOW WE ARE NOWHERE**

Strateji ve Action Evlenirse, Çocukları Nasıl Olur Acep?

İnsanın ummadığı taş, baş yarar derler, doğruymuş. Dergide oturmuş Dune 2000 gelse de yazsak diye parmaklarımızı oynatırken, Rainbow Six bomba gibi düştü üzerimize. Gerçek bir yapıt, ve büyük ihtimalle yeni bir oyun türünün ilk örneklerinden. Aslında yeni değil, birkaç oyun türünün karışımı. STRATEJİ + TAKTİK SAVAŞ. Bu oyunda hepsini fazlasıyla bulacaksınız.

Rainbow Six, Tom Clancy'nin aynı adlı kitabından esinlenerek hazırlanmış. Ülkeler üstü bir organizasyon olan Rainbow, en kritik ve tehlikeli terörizm olaylarına müdahale etmekle yükümlüdür. Bütün Avrupa ülkelerinden anti-terörizm konusunda en başarılı askerleri kendi bünyesine katan bu ülkeler üstü kuruluş, hiç kimseden emir almaz, arkasında hiçbir zaman iz bırakmaz. Tek yaptıkları içeri girmek, rehinelere kurtarmak, teröristleri yoketmek ve dışarı çıkmak. Ve her operasyondan sonra ortadan yokolurlar, taa ki bir sonraki göreve kadar.

Rainbow Six, ilk bakışta diğerlerinden tek farklı, bir sürü askerlin sızl takip etmesi olan bir Quake kopyasına benziyor. Ama değil. İlk görüşler yanıltıcı olabilir. Düşmanlarınızı mezarlarına yollamaya gitmeden önce, işe yarıyacak bir saldırı planı hazırlamanız gerekiyor, yoksa bütün adamlarınız eve plastik torbalar içinde döner. Planlama bölümü birçok alt ekrandan oluşuyor. Mesela:

MISSION BRIEFING : Bir sonraki görev için gerekli emirler ve hedeflerinizin neler olduğunu bu ekranda öğrenirsiniz. Ayrıca, görevle ilgili olabilecek ek bilgileri, daha önceden kurtardığınız rehinelere ve başka insanlardan da gereksiz bilgiler öğrenebilirsiniz.

INTEL : People, Organizations, News-wire ve Misc olarak dört alt başlık altında toplanan çeşitli bilgileri toplanır burada. Ve mutlaka sizin işinize yarayacak birşeyler bulabilirsiniz, mesela kurtarılması gereken bir rehine veya beynine kurşun sıkılacak bir terörist varsa, buradaki resmine bakın. Gerçi rehinelere teröristleri kaçırtmanız pek mümkün değil, elleri kafalarında yere çömelmiş olanlar rehine, ellerinde M16'larla dolaşanlar ise terörist, aman diyim.

ROSTER SELECTION : Evet, zurna yavaş yavaş zart demeye başladı. Göreve göndereceğiniz adamları seçiyorsunuz. Her adamın profesyonel olduğu bir alan var. ASSAULT esas saldırı gücünüzü oluşturacak olan adamlar. Her tür silah konusunda uzmandırlar. DEMOLITIONS bomba imhâ ve bomba yerleştirme konusunda uzman olan adamlar. ELECTRONICS, güvenlik kameraları ve sistemlerin safsı bırakılmasında en hızlı davranan adamlarınız bunlar. RECON ise en az kullanacağınız adamlar, en üstün oldukları özellikleri sessizlik ve düşman hedeflerin belirlenmesi. Her adamınızın bir özgeçmiş ve detaylı özelliklerini burada görebilirsiniz. Eğer esas adamlarınızdan birisi ölürse (özgeçmiş ve resimleri olanlar) RESERVE yani yedekte bekleyen adamlardan istediğiniz kadar alabilirsiniz, ama bu adamlar esas adamların yansı kadar bile yetenekli değiller ve görev sırasında yapacağınız en ufak hatada sinek gibi döküleceklerinden emin olabilirsiniz.

Görev sırasında vurulup yere düşen her adamı ölmüş demek değildir. Eğer kalp atışı göstergeleri turuncu ise sadece yaralanmışlardır. Eğer görevi başarıyla bitirebilirseniz, yaralı adamlarınız belli bir zaman sonra tekrar göreve çıkabilirler.

KIT SELECTION : Adamlarınızı silahlı teröristlerin bulunduğu bir ormana pıjama-terlik ikiliyle göndermek pek akıllıca olmayacağından, görevin gerektirdiği şekilde donatmanız gerekiyor. Para gibi bir kısıtlama da yok, o yüzden istediğiniz silah ve teçhizatları alabilirsiniz. Tabii gece görevine pırl pırl çöl kıyafetleriyle çıkarsanız, "YUHUU. BAKIN BURDAYIM, GELİN BENİ VURUN, EVET BEN SALAÇIM" demiş kadar olur ve körü adamları baya mutlu edersiniz. Görevin gerektirdiği şekilde giyinmek ve silahlanmak size kalmış, ama genellikle tek susturuculu otomatik silah olan MPS' i kullanmanız iyi olur.

PLANNING : İşte zurna ötüyor. Planning ekranında, göreve çıkacak bütün timler için detaylı bir hareket planı çiziliyorsunuz. Bütün timler her an için birbirinin arkasını kollar pozisyonunda olmalı, çünkü bir timin görülmesi, veya onu gören teröristin hayatta kalması demek, rehinelere öldürülmesiyle sonuçlanır. Bu da eşittir GAME OVER. Planlama ekranında yerleri bilinen bütün teröristleri ve rehinelere göre bilirsiniz. Rehineyi sanı, teröristler ise larmızı çarpılarla işaretli-





dir. Stratejik noktalar pembe karelerle, giriş bölgeleri mavi, güvenli çıkış noktaları da kırmızı dikdörtgenlerle işaretlenmiştir. Bütün bunları gözönünde bulundurarak, timlerin takip etmesini istediğiniz yollar sizin çizmeniz gerekir. Tabii, göreve 2-3 kişilik bir timle çıkıp bütün işi kendiniz de üstlenebilirsiniz, ama arkana bakmak için ekstra bir gözünüz yoksa, pek tavsiye etmem. İlk dört bölüm için hazır planlar var, eğer isterseniz bunları kullanabilirsiniz, ama ondan sonra kendi el emeği göz nuru planlarınızı yapmak zorundasınız.

Planlarınızı Yaptınız, Koydunuz Cebinize. Eee, Şimdi Ne Olacak ?

Yukarıdaki bütün planlama aşamalarını sağ atlatıp da görev ekranına ulaşabilenler, eğer D3D destekleyen bir ekran kartınız varsa, burada düşüp ölebilirsiniz. Çünkü grafikler çok çok çokooooook güzel. Özellikle de adamlarınızın animasyonları, nasıl diyim, korkutucu derecede gerçeğe yakın. Koşarken, tırmanırken, ateş ederken hatta ölürken bile adamlarınız canlı ve gerçek gibi görünüyor. Çevre tasarımları her aşamada TV'de seyrettiğimiz terörist filmelerinden fırlamış gibi duruyor. Bir elçilik, havaya uçurmakla tehdit edilen bir baraj, ormanın içinde gizlenmiş bir uyuşturucu kartelinin evi, hepsi ama hepsi tanıdık gelecek size. Grafiklerden yana tek şikayetim açık renklerin fazlasıyla kullanılmış olması. Tabii böyle bir oyunda UNREAL'daki civıl civıl rengarenk grafikler de kullanılamazdı, ama biraz daha koyu renkler kullanılsaydı, oyunun her an stres yaratan havasının biraz daha olsun artacağından eminim.

Stres mi dedim, evet stres. Hayatımda bu oyun kadar insanı geren bir başka oyuna rastlamadım. Her köşenin arkasında bir teröristin olma ihtimali, tek bir kurşunla öleceğiniz gerçeği sürekli diken üs-

tünde olmanızı sağlıyor. Ve zorluk seviyesini yükseltirseniz, işin içine zaman faktörü de ekleniyor. Mesela en zor seviyede ilk bölümdeki elçiyi kurtarmak için sadece 70 saniyeniz var. 70 saniye. İçeri girmek, elçiliğin ikinci katına kadar sessizce sızıp yoldaki bütün teröristleri sessizce öldürmek ve elçinin bulunduğu odaya, onu aramakta olan iki teröristten önce ulaşip, gelenleri de temizlemek için sadece 70 saniye. Sanırım bu, stres yapmaya yeter de artar bile.

Savaş ekranı oldukça kullanışlı dizayn edilmiş. Olayı ister kendi gözünüzden, ister Tomb Raider tarzı biraz yukardan ve üstünüzden görebilirsiniz. İlerlemek için ok tuşlarını kullanıyorsunuz, nişan almak ve ateş etmek içinse mouse'u. Kapıları açmak, bombaları imha etmek, bilgisayarlara girmek için nümerik klavyedeki INS tuşuna basılı tutmanız lazım. Kontrolünüz altındaki adamın kabiliyetine göre kapı açma, imha etme olaylarının süresi de uzayacaktır. Bu yüzden, etrafın iyice güvenli olduğundan emin olmadan, ince işlerle uğraşmayın.

Tavsiye Var Haanım ...

Rainbow Six'i başından sonuna kadar oynayıp, başarımda büyük rolü olan tekniklerden faydalanmanızı istedim. Şöyle ki...

♣ Bütün takımları aynı anda, hatta kendi takımınızdaki adamları bile aynı anda yönetemiyorsunuz. Direkt olarak yönettiğiniz tek kişi, kontrolünüzdeki takımın lideri. Timin diğer üyeleri uysal bir köpek gibi sizi gittikçe her yerde takip edeceklerdir.

♣ Hayatımda ilk defa bir oyundaki yapay zekanın hem akıllı hem de salak olmayı başardığına şahit oldum. Teröristler bazen en ufak terslikten kullanıp ortalığı ayağa kaldırırken, bazen de kollarına girip çıkan kurşunlara "Kismet kader, olur böyle şeyler" dercesine kayıtsız kalabiliyorlar. Sizin adamlarınız için de aynı ikilem geçerli, bazen embesil gibi etrafa bakınırken, bazen de ya Allahı deyip ortalığı temizliyorlar. Sevinelim mi üzülelim mi bilemedim.

♣ Lidere mutlaka bir heartbeat sensor alın. Bu alet yakınlardaki canlıların yerlerini görebilmenizi sağlar.

♣ Birden fazla timle çık-

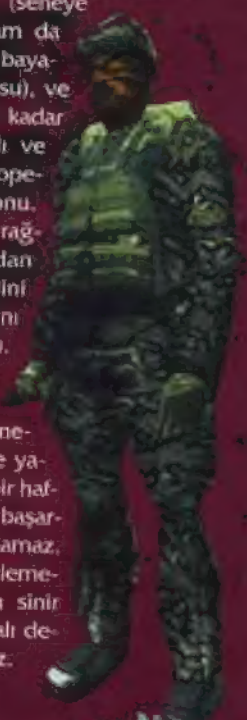
cağınız görevlerde, plan yaptığınız timlere mutlaka Go-Code kullanan planlar çizin. Go-Code, timlerin belli noktalar geldiklerinde sizden işaret beklemelerini sağlar. Bu kodlar Q : Alpha, W: Delta, E: Tango, R : Bravo şeklindedir.

♣ Oyun sırasında keşfettiğim bir salaklık, limitsiz cephaneye sahip olmanızı sağlıyor. "Acaba Nedir, Nedir ?". Şudur : Eğer bir şarjördeki mermiler tamamen bitmeden (sıfırlanmadan) şarjör değiştirirseniz, ne şarjörünüz eksilir, ne şiş ne de kebab yanar.

♣ Bir diğer salaklık da duvarların arkasındaki düşmanlarınızı görebilmenizi sağlıyor. Bir köşeye iyice yaklaşip, dış görünüme geçerseniz (F1) kamerayla biraz oynayarak, normalde göremeyeceğiniz şekilde köşelerin arkasında gizlenmiş olan düşmanlarınızı görebilirsiniz.

♣ Rehine kurtarmanız gereken görevlerde mutlaka susturuculu MP5 kullanın. Ve unutmayın ki CTRL'ye basarak zoom yapabilirsiniz. Sakın düşmanın gözünün akını görmeden ateş etmeyin. Cenevre genelgesine aykırı.

Durum böyleyken böyle sevgili okuyucular, Bir haftadır bu yazıyı şimdi yazdım, yarın yazıcam diye diye kendimi kandırdım. Sonunda oyunu bitirdim, ama harcadığım zamana da değdi doğrusu. Özel hareket timleri ve askeri operasyonlar hep ilgimi çekmiştir (seneye askere gidecek olmam da bu konuya olan ilgimi bayağı bir artırıyor doğrusu), ve bu oyun da şimdiye kadar gördüğüm en detaylı ve gerçekçi ufak çaplı operasyon simülasyonu. Ama bunca detaya rağmen, oyun sıkıntidan boğmadan kendini uzun süre oynatmasını beceriyor doğrusu. Doğrusu kanka Alper'le az dellenmedik 11. görevde özenerek çizdiğimiz plan işe yaramayınca, Eğer beni bir hafta boyunca oyalamayı başardıysa, bir oyun kötü olamaz. Alın oynayın, ama söylemedi demeyin, bu oyun sinir ağınız için hiç de faydalı değil. Stresten ölebilirsiniz.



YAZAR : Sinan Akkol

FİRMA/TÜR : Red Storm Entertainment//Strateji Action

SİSTEM : Windows 95/98

İŞLEMCI : Pentium 166

RAM : 32 MB

HDD : 200 MB

CD-ROM : 4X

MULTIPLAYER : 4 Kişi

GRAFİK : ★★★★★★★★★★

SES/MÜZİK : ★★★★★★★★★★

ATMÖSFER : ★★★★★★★★★★

Oynanabilirlik : ★★★★★★★★★★

DESTEKLENENLER :

3Dfx-3D3

LEVEL CD : Ekim 98





Eskiden beri insanlar her şeyi hızlı şekilde yapmanın yollarını aramışlardır: hızlı yolculuk, hızlı yemek, hızlı düşünmek, bunlar gibi daha bir sürü şey ... Hızlı yolculuk için önce at ve eşiği kullanmışlar, bakmışlar ki olmuyor (hayvana o kadar yüklenirsen olmaz tabii) hemen tekerleği icat edip, olayı bir an önce çözüp, işi bitirme yo-

savaşılabiliyorsunuz. Şimdilik oyuna getirilen bu yenilikleri anlatmayı bir kenara bırakıp, oyun menüsüne bir göz atalım. (Aralada mesajlarına lütfen dikkat ediniz. Bunlar herşeyle ilgili olabilir. Yararlıdır bu mesajlar. Okuyunuz.)

Menu az gibi görünen çok seçenekli. Nasil oluyor bu demeyin hemen açıklıyorum:



luna gitmişler. Tabii ki bu da bir yerden sonra insanı oğlunu kesmemeye başlamış. Hıza doymuyoruz ya "DAHA HIZLI! DAHA HIZLI!" diye çırpınmışız ve motoru icat etmişiz. Herşeye hızlı çözümler bulmak yolundaki tavrımız oyun dünyasına da yansımış elbet. İşte bugün açıklayacağımız oyunun, hızla platformu birleştiği açısından ilginç olduğu kanısındayım...

FARKLI ÖZELLİKLER

Birincisinin beğenilmesinin ardından ikincisi farklı özelliklerle piyasaya sürüldü. Örneğin dört kişi oynama özelliği var (Bu, platform oyunlarını çoklu oynamayı sevenler için müthiş bir haber olmalı...). Ayrıca birbirinize karşı da

New game (Yeni oyun) : Bunun altında da seçenekler var. Bunlara bir göz atalım.

1)Single player : Tek başınasın dostum. Bunun altında altı adet bölüm var. Bunların birincisi, beşinci ve altıncısını oynayabiliyor, diğerlerine bölümleri bitirdikçe geçebiliyorsunuz.

(mesaj: Terli terli su içmeyiniz, bademciklerinizi şişirip hasta olabilirsiniz)

2)Party mode : Burada çoklu oynama seçenekleri var.

(mesaj: Anne ve babanızın sözünü dinleyiniz. Onlar sizin için iyi şeyler söylüyorlar.)

A-Local play spitscreen: Aynı bilgisayarda dört kişi kışılabiliyorsunuz (Aman çok lıncı olmayın!). Malesef bu seçeneğin içinde de birden fazla seçenek kar-

şımıza çıkıyor. Bunlara bakmadan edemiyecem:

(mesaj: Arkadaşlarınıza kaka şakalar yapmayınız onlara arada sırada elma armut gibi meyveler verip gönüllerini alınız.)

-Cooperative : Dayanışma içinde, efendice sağı solu parçalayın. Birbirinize ara sıra yardım etmeyi unutmayın. İki joystick varsa dört kişi aynı bilgisayardan takılabiliyorsunuz. Bütün bu söylediklerim diğer mod için de geçerlidir.

(mesaj: İnsanlara yardım edin onlarla ellele tutuşup kışpıdan karşıya birlikte geçin böylece ikiniz de birbirinize yardım etmiş olursunuz.)

-Battle : "Yok baba ben bilgisayarla savaşmam, benim meselem yandaki arkadaşla!" diyorsanız tam aradığınız seçenek. Hemen atlayın!

(mesaj: Otobüste yaşlılara yer vermeye çalışın, onlara karşı saygılı olmaya çalışın.)

-Race : Bunlar saymakla bitmez hocam! Alın size farklı bir tür seçenek daha. Bu seferde birbirinize karşı kıyasıya bir yarış içindesiniz : hızlı ve dikkatli olan kazansın (hız hırsınızı bu arada iyice çıkartıyorsunuzdur umarım).

(mesaj: hatalı sollama yapmayın.)

-Treasure Hunt: Hızınızı bir de para ve puan toplamak için kullanın. En çok parayı toplayan kazanır.

(Mesaj: Gereksiz yere hakeme itiraz etmeyiniz!)

-Capture the flag: Burada herkesin beğenilmiş bir yeri var ve size verilen sayıdaki bayrağı en hızlı kim kendi yerine taşırsa maçı kazanır. Bu kısmı çok seviyorum, çünkü oldukça çekışmeli geçiyor.

(mesaj: Samuraylarla gereksiz tartışmaya girmeyiniz!)

B-Internet play: İnternet ortamında kışıma imkanımız da var. Oradaki adamlara dikkat edin genelde herifler çok iyi oynuyor bir anda kendinizi tepe taklak olmuş bulabiliyorsunuz. Bu yüzden modem varsa bile, oyunu önce biraz öğrenip sonra İnternette oynayın. Yoksa sanal ortamda rezil olursunuz!

(mesaj: Lütfen veresiyeye istemeyiniz)

C-Local network TCP/IP: Modem ile birlikte TCP/IP üzerinden oynamanızı sağlar. Bilmiyorsanız karıştırmayın derim.

(mesaj: Ucuz diye kamyon lastiği almaya çalışmayınız tabii kamyonunuz yoksa)

D-Local network IPX : Network yada Windows NT' si olan makineler için oynama şekli (valla ne yalan söyliim adamlar bu oyunu herkes oynasın diye neler neler yapmışlar)

(mesaj: küfürlü konuşmamaya dikkat ediniz.)

Load game: Kayıt ettiğiniz yerden başlamanızı sağlar böylece defalarca oynamak zorunda kalmazsınız.

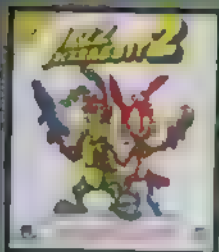


SİLAHLARI FAZLA
KULLANMAYIN

Microsoft Windows 95/98/NT
Pentium 133/166/200 MHz
16 MB RAM
100 MB boş disk alanı
CD-ROM sürücüsü
Mouse (opsiyonel)
Joystick (opsiyonel)
Multi-Player (2 kişiye kadar)

İYİ BİR OYUN

TAM SİZE GÖRE



YAZAR : Sinan Almac
FİRMA/TÜRE : Virgin Interactive
SİSTEM : Windows 95/98
İŞLEMCI : Pentium 133
RAM : 16 MB

DESTEKLENENLER : Joystick

Boyut : 4 MB
HÜC : 100 MB
CPU : Pentium 133
MULTI-PLAYER : 2 Kişiye kadar

GRAFIK : ★★★★★★★★
SES ETKİ : ★★★★★★★★
A. MÜŞERİ : ★★★★★★★★
Giyim ve İhtik : ★★★★★★★★
LEVEL CD : Haziran 98

7

Death Hand Missile

Death Hand Missile: Harkonnen Palace gerektirir. İki tane yaparsanız daha güçlü olur. Dune II'de Death Hand Missile'i kullanabiliyorduk. 2000'de ise sadece bir tane Death Hand Missile'i kullanabiliyorduk. 2000'de ise sadece bir tane Death Hand Missile'i kullanabiliyorduk.

Devastator: Harkonnen Heavy Factory ve IX Research Center gerektirir. Dune II'de en güçlü silah. Bir tane yaparsanız varacağı yere ses geliyor. Son bölümlerde çok ihtiyacınız olacaktır.

Devastator: Ordos Heavy Factory ve IX Research Center gerektirir. Fiziksel hasar vermez ancak hedef ünitesiyle ilgili bir süre için kendi kontrolünü altına almanızı sağlar.

Missile Tank: Harkonnen Atrocity Upgraded Heavy Factory ve IX Research Center gerektirir. Heavy'de en güçlü silah. Bir tane yaparsanız çok güçlü olur. Bir tane yaparsanız çok güçlü olur. Bir tane yaparsanız çok güçlü olur.

Sonic Tank: Harkonnen Heavy Factory ve IX Research Center gerektirir. Düşman ünitesi veya olmayan ünitede her üniteye sonic dalgaları ile hasar verilebilir. Çok etkili bir tank.

Ornithopter: Atrocity Upgraded Heavy Factory gerektirir. Sadece Heavy'de kullanılır. Ünitesi ve silahları tarafından kullanılabilir. Çok hızlı ve etkili.

Titan: Atrocity Harkonnen Light Factory gerektirir. Half mihne üniteye karşı etkili bir ünite.

Falder: Ordos Light Factory gerektirir. Sadece bir tane yaparsanız çok güçlü olur. Bir tane yaparsanız çok güçlü olur.

Franchise Atrocity Palace gerektirir. Dune 2000'inin yeni üniteleridir. Sadece Atrocity'de veya başta bir ünite tarafından görüldüklerinde görünürler. Çok dayanıklı ve etkili silahları. Saboteur: Ordos Palace gerektirir. Titan saboteur, düşman binasına girer ve tüm bir üssü bile dağıtır.

Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz. Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz. Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz.



hemen geri dörebiliyorsunuz.

Bineleri satabiliyorsunuz.

Video kasetleri alabilirsiniz ve görümleri.

Değişen görev amaçları.

İki tane lider Multiple.

Üç farklı zorluk seçeneği.

Oyundaki özel efektler gurur verici. İnteraktif grafikler, ışık efektleri, ses efektleri, animasyonlar ve ses efektleri. Özellikle animasyonlar ve ses efektleri.

Death Hand Missile

Death Hand Missile: Harkonnen Palace gerektirir. İki tane yaparsanız daha güçlü olur. Dune II'de Death Hand Missile'i kullanabiliyorduk. 2000'de ise sadece bir tane Death Hand Missile'i kullanabiliyorduk.

Devastator: Harkonnen Heavy Factory ve IX Research Center gerektirir. Dune II'de en güçlü silah. Bir tane yaparsanız varacağı yere ses geliyor. Son bölümlerde çok ihtiyacınız olacaktır.

Devastator: Ordos Heavy Factory ve IX Research Center gerektirir. Fiziksel hasar vermez ancak hedef ünitesiyle ilgili bir süre için kendi kontrolünü altına almanızı sağlar.

Missile Tank: Harkonnen Atrocity Upgraded Heavy Factory ve IX Research Center gerektirir. Heavy'de en güçlü silah. Bir tane yaparsanız çok güçlü olur. Bir tane yaparsanız çok güçlü olur.

Sonic Tank: Harkonnen Heavy Factory ve IX Research Center gerektirir. Düşman ünitesi veya olmayan ünitede her üniteye sonic dalgaları ile hasar verilebilir. Çok etkili bir tank.

Ornithopter: Atrocity Upgraded Heavy Factory gerektirir. Sadece Heavy'de kullanılır. Ünite ve silahları tarafından kullanılabilir. Çok hızlı ve etkili.

Titan: Atrocity Harkonnen Light Factory gerektirir. Half mihne üniteye karşı etkili bir ünite.

Falder: Ordos Light Factory gerektirir. Sadece bir tane yaparsanız çok güçlü olur. Bir tane yaparsanız çok güçlü olur.

Franchise Atrocity Palace gerektirir. Dune 2000'inin yeni üniteleridir. Sadece Atrocity'de veya başta bir ünite tarafından görüldüklerinde görünürler. Çok dayanıklı ve etkili silahları. Saboteur: Ordos Palace gerektirir. Titan saboteur, düşman binasına girer ve tüm bir üssü bile dağıtır.

Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz. Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz. Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz.

Dune 2000'in yeni üniteleridir. Sadece Atrocity'de veya başta bir ünite tarafından görüldüklerinde görünürler. Çok dayanıklı ve etkili silahları. Saboteur: Ordos Palace gerektirir. Titan saboteur, düşman binasına girer ve tüm bir üssü bile dağıtır.

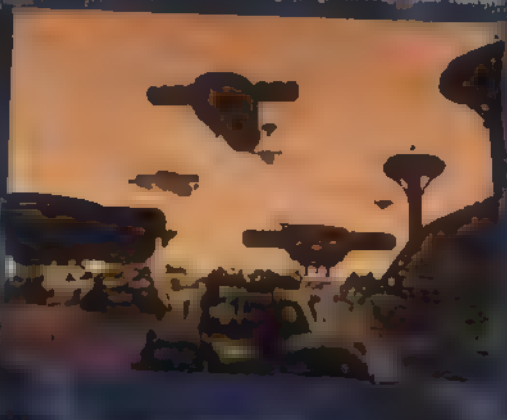
Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz. Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz. Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz.

Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz. Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz. Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz.

Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz. Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz. Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz.

Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz. Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz. Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz.

Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz. Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz. Bir tane de Heavy'de bulabilirsiniz.



Multiplayer oyunlarda canına okuyacakları.

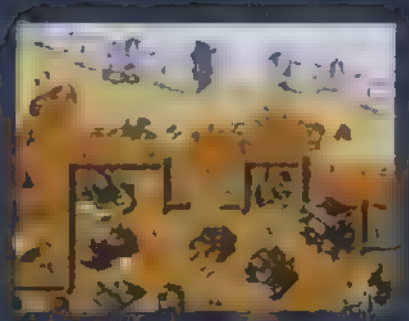
Savaş alanında sadece piyadeler ile oynamak değil, aynı zamanda bir "Move" simgesi görünecektir, araçların buraya ulaşması beklenir.

Binalar yok etmek yerine Engineer ile ele geçirmeye çalışın, bu şekilde diğer takımın özel silahlarından da faydalanabilirsiniz. Mesela Atreides'lerin Hemen Factory'ni ele geçirseniz Sonic Tank yapabilirsiniz. Tek istisna İmparatorun Construction Yard'ıdır, bu binaları Harkonnen'ın Palace yapamazsınız.

Bir binayı ele geçirdiğinizde düşman üssüne beton plakalar yerleştirebilirsiniz. Betonun amacı sadece binanın üzerine bina kuramayacağı için bu takok onu bir hayli oyalayacaktır, zira hangi betonun kime ait olduğunu anlayamıyorsunuz. Eğer size böyle bir şey yaparsa, hemen betonları yok etmeye başlayın. En iyisi Engineer'lara dikkat edip üssünüze hiç sokmayın. Binayı ele geçirir de o binayı Harkonnen yok edin veya tekrar ele geçirin. Böylece başında üssünüzün her tarafında bir tane betonun (Concrete) yerleştiğini göreceksiniz.

Bunların yanı sıra çok rafineri kurun ve bunların Spice'a yakını olmasına dikkat edin. Spice transferini hızlandırmak için Carryall yapın ve Spice rafinerisini hızlandırın.

gözünüz hep radar hatasında olsun, bu şekilde sabotajları görmezden olmadan tespit edebilir veya düşmanın



Harvester'ları ve tüm canavarlarını da yine aynı haritadan çıkart edin.

Herli görevlerde üssün etrafına piyadeler yerleştirin, ancak bu sayede Fremmen veya Saboteur gibi görünmez üniteleri tespit edebilirsiniz. Sardaukar tankları ile sardalya gibi ezmeden önce unumayın ki beraberinde tanklarınızı da taşıyabilirler.

Üssün etrafını Gun ve Rocket Turret'ler ile sarın, önleri de duvar örün. Düşman birliklerine de Missile Tank'lar veya piyadeler ile saldırın.

Tüm ünitelerin artılarını ve eksilerini iyi değerlendirin. Mesela Devastator'ların sabit olarak hareket eden Rocket tanklarına karşı bir zaaf var, Quad'lar Trooper'lara karşı güçsüz kalıyor. Yine her ikün güçlü ve zayıf noktaları var. Harkonnen'lar çok güçlü ancak yavaş, Atreides'ler ortalama ve Ordos'lar da güçsüz ama çok hızlı.

Bir ünitent Deviator saldırıya sonucu düşman eline geçerse, o üniteye az hasar verilir, ama sık ateş eden bir ünite ile saldırın. Sonic tanklar Deviator'ara karşı son derece etkilidir, ancak bir tanesi yeterli değil.

Kısayol tuzak: "T" tuşuna basarak Cur-

sor'un "Kapak" simgesine dönüşmesini sağlayabilir ve "T" tuşu ile de "Self" simgesine sahip olabilirsiniz. Sıcak savaşın ortasında bu tuşlar çok işinize yarayacaktır. Patlamakta olan binalarınızı hemen tamir edebilir ya da satabilirsiniz.

Üretimi hızlandırmak için kurabildiğiniz kadar Factory ve Construction Yard kurun.

Bu arada seslendirmeler gayet başarılı ve oyun sırasında orkestral müzikler dinleyebilirsiniz. Ama yine de Dune 2000'in ses tasarımı biraz daha iyi olurdu. Herkesle bahsetmeye hazırız: Üssün etrafını betonla kaplayın, bu oyunun (ve Dune 2000'in) Apocalypse'den sonraki en büyük hayali gerçekliği oldu. Dune marşıyla beniz (kitabı okuyup, filmi de izlediyse); bu oyunu alın ve oynayın derim.

İşte böyle bir oyun Dune 2000.

Diablo 2'de buluşmak dileğiyle son sözlerle Level'a yazdığım ilk yazımı bitiriyorum.

Banu ve Sinan'a bu yazıya yapılacak her türlü eklenme ve çıkarma sizlere yol, su ve elektrik olarak geri dönecektir, haberiniz olsun!

Westwood'a: 6 yılda gele gele bu ne kadar mı geldiniz, yazıklar olsun!

Dune 2000 kitapçığını Türkçe'ye çeviren: 40 yıllık Fremmen olur mu boğazezen? Kitapçıkta Fremmen'ler için başbos kabileler demişler de...

Harkonnen'ları kaptırdı, General Mantar'ına: Ölümlü bittir yemin estim, sana inat Atreides'lerde oyunu bitirip canına okuyacağım.

Endişe: Grepper'ın ne yapacağını merak ediyordum.

Blizzard'a: Dune 2000'i gördükten sonra Starcraft'ın değerini bir kez daha anladık. Diablo 2'yi bekliyoruz.

Tolga'ya: (Bu yazı bitmek üzereyken) kasi Starcraft'ı 2-5 bitirdik! 2-6 yendik! Bugün özgürüz.

Berkat'a: Ümanm askere girmeden Diablo 2 oynama zevkini beraber deneyelim.

Endişe: Westwood'ın ne yapacağını merak ediyordum.

Ve tüm galaksiye: Long Live The Birds!

(Gördüğün gibi Altın Makasım; bu seferlik hiç kullanmadım kupun şyahım. Bunun yerine Altın Beybol Zopası istemişim - BLX)

Ünite	Taraf	Zırh	HP	Maliyet	Tech
Light Inf	Hepsinde	Piyade	600	50	1
Trooper	Hepsinde	Piyade	700	90	3
Engineer	Hepsinde	Piyade	500	400	4
Thumper	Hepsinde	Piyade	375	200	7
Sardaukar	İmparator	Piyade	1000	120	6
Fremen	Atreides	Piyade	700	N/A	7
Saboteur	Ordos	Piyade	400	N/A	8
Harvester	Hepsinde	Ağır	4500	1200	1
Trike	Atr. & Hark.	Yok	900	300	2
Raider	Ordos	Yok	1000	360	2
Quad	Hepsinde	Hafif	1100	400	3
Atr. Combat Tank	Atreides	Ağır	2100	700	4
Hark. Combat Tank	Harkonnen	Ağır	2700	700	4
Ord. Combat Tank	Ordos	Ağır	1800	700	4
MCV	Hepsinde	Hafif	4500	2000	4
Missile Tank	Atr. & Hark.	Yok	1300	900	5
Siege Tank	Hepsinde	Hafif	1200	700	6
Sonic Tank	Atreides	Hafif	3000	1000	7
Devastator Tank	Harkonnen	Ağır	5000	1050	7
Deviator	Ordos	Yok	1100	1000	7
Carryall	Hepsinde	Hafif	4800	1100	5
Ornithopter	Atreides	Hafif	900	N/A	7

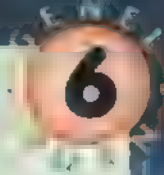
Not: Maliyetler normal zorluk seviyesine göre verilmiştir



OS: MS-DOS 5.0
KARŞI TARAF: AI veya D/Strategi Real Time
SİSTEM: Windows 25/95
GİTİM: Pentium 90
RAM: 16 Mb
HARDWARE: 10x MB
CD ROM: 4x
MULTIPLAYER: 8 Kişi

GRAFIK: ★★★★★★
SES MÜZİK: ★★★★★★
ATMOSFER: ★★★★★★
GÜVENLÜK: ★★★★★★
LEVEL CD: ★★★★★★

DESTEKLENERLER:
Bilgi için: Arat İthalat (0212) 6592673



NEED FOR SPEED HOT PURSUIT

Hah hah haaz, ne oyunmuşt beaal!
Oooo, hayırdır beyefendi, bu ne ni-
ye böyle?

Vay inek bilinceki, sen hala burada
nere? Sana gidip iş bul, ev bütçesine
katkıda bulun damedine mi sabah okar-

Çayna ne yayılmıştın kokuşuna neandı
gibi? Kalk, immiyim boynuzunu!

Ohooo, sen iyice babam gibi konuş-
maya başladın haaz! İmtiz var senin!

Lam sana kaç defa dedim, senin
anan baban yok, aklında sen de yoksun,
sen sadece beyinliğin gereksiz bir yan
dırınışını! Canını sıkmaktan başka bir
şey de yapamıyorsun.

Peki ben gerçek dedim mi, o zaman
bu ne yapıyorsun ha, KÜKÜT!

Ah kulan, olan şimdi okudum canı-

Narrator - The depths of Pacific Ocean
is home to a wide variety of sea creatu-
res. This particular sea cucumber is fo-
und in the depths of the Pacific Ocean.
Although it is very tasty, it also is quite poisonous, too and
must be carefully boiled for 100 years be-
fore consuming down!

Ulan hah! saldı bu herif içeri, id daki
ka ağız! İdiyle adiam dövelleri dedik
içeri gireceğim adamın! İmmi. Çık
avrum dışarı, gözünü oyunun bak!

Abey id takka taha ammazaydın! za-
d tüm kanallar magazinize yapıyor
senin özel hayatın! İmmi! İmmi! İmmi!

Hadi canım hadi, patron yok burda
şimdi, işim güzelim. Bak elimde odun
var ona göre!

Ne biçim vundu kafama hayvan, bo-

bulunmasam vuramaz! ama inek
Tablî ki vuramazdı baba, sen balgı-
nı terbiyesizsin kusuruna.

Aha birini ko-

vala diğer gelisin,
seriye kodum lan
ben bu bazukayı?
Topamuzu üzdün
ucurucam ve de-
kumbacam!

Koca dedim
ama hocam, beni bilirsın, hem ben bış-
danıçakım da, onun için rahatsız ettim-
hani.

İki kafe yap, ne sorucan?

Yaa şu NFS 3 vardı ya hani, onun PC

versiyonu ne zaman geldi? Biz çocuk-
larla senin
bilicğine

network kur-
duyduk ya
hani, işte
orada, yang

oyunu oyna-
yacak da
geldiyse ala-

im diye geçtimdi.

3Dfx kartınız var mı orada, iş-
teminiz

Hi, bak

zaten piya-

zaya çıkmadı ama, dergiye son Beta

versiyonu gelmiş, bugün gittiğimde

gördüm.

Oooo, daha çok vardır o zaman
onun çıkmazı!

Yok bee, Beta dediysem her şeyi yen-

erinde, tek video görüntüleri koyma-

mişler, o da iş değil yani.

Eee peki bu Playstation versiyonu

gibi mi?

İmmi! İmmi! İmmi! İmmi! İmmi!

Baba diye patladın mı? İmmi! İmmi!

Geçen okuyuculardan biri diye PC

oyunları PSX oyunlarından güzeldi

diye bir mektup yazmış da, o aklına

geldi birden sen o soruyu soruncu!

Ne alakası

yaa, bençe PSX

oyunlarından

den güzel.

Bak sana ne

söylüyecem, PC

versiyonunu

görünce harbi-

den yamul-

dum, herifler tamamez farklı, bamba-

ka bir oyun yapmışlar PC için. Yani PSX

versiyonu ya-

nında Pole Po-

sition felan gibi

oilen biri

Hadi yaa, o ka-

dar fark var demek

Ki

Öncelikle, arac-

ayların konusu, pek

çok ince ayrı-
bıltıların arabana-

ama bir renk olayı

var am! Mesela aracı fabrika boyasını

boymadan di mi, kendi rengini yaratabil-

irler, herhang bir renk paleti koymuş

herifler, Mesela ben bir koyu lacivert

yağmır, işte işte, karanlıkta şimşek gibi

veniyor. Başkası bir vanilya sana ya da

görmek gibi, arabayı yiyesin geldi!

Başka!

Sonra grafikler, tablî bir 3Dfx lazım

oyun o olmadan da çıkarıyor ama grafik-

ler hikaye oluyor. Arac 3Dfx varsa aklı-

dan geçtiğin ağaçları görüncü arab-

ın üzerinden aynı gibi yansıyor. Bu de-

ğay tablî, oyunun grafik yapısı bütün

olarak ele alınan kendisi harbi den obde-

ferari kullanıyor gibi hissediyorsun

Yok deye

Körün, eum, programlar bu de-

ne kasmışlar kendilerini, gece yarılan

yağmuru, hava fırtınası gibi olaylar

varmış, abanmış, Gece yarısı yaparken

kendini de başında hissedip sürerdim

birde, bak bu oyunu id oynat, arab-

ı kullanmayı bilmiyorsun, "söfer" ya-

parası ki saadet! O dedi ciddi grafikler

var, işte o oynarken dergiye tek iş

gönderilen direksiyon ve pedal tüm-

ku kullanıyorsun, gelenler olaya şöyle

bakup, kollarını sallayarak gidiyorlar!

Nihahahahaaa, süpermiş yaaa!

Dur daha bitmedi, Hot Pursuit 3Dfx

modünde polistec, yağmır ya, olaya bir de

polis olayı oynama anıca eklemişler

polis vahşiyile milleti yakalıyor, oza-

yazıyor, deli gibi birşey olmuş. Vallah

id olayı, anıca işte, olayı bitirmişler

merak etme tam versiyon çıktı, kapa-

geleceğin, oynatır bel bol

Baba hani o direksiyonu da kullan ve-

deli test için getiren diyor!

Dur bakalım, düşününce bi güzellik

ortama katılmama şikâti, idareci olu-

lan.

YAZAR: Mard Dog
FİRMATIK: Electronic Arts/Vari-
TEM: Windows 95
SİSTEM: Pentium 33
RAM: 6 MB

İDD: 100 MB
CD ROM: 4X
MULTIPLAYER: Var

GRAFIK: ★★★★★★★★
SES/MÜZİK: ★★★★★★★★
ATMOSFER: ★★★★★★★★
Oynanabilirlik: ★★★★★★★★
LEVEL CD: ★★★★★★★★

DESTEKLENERLER:

3Dfx - Joystick



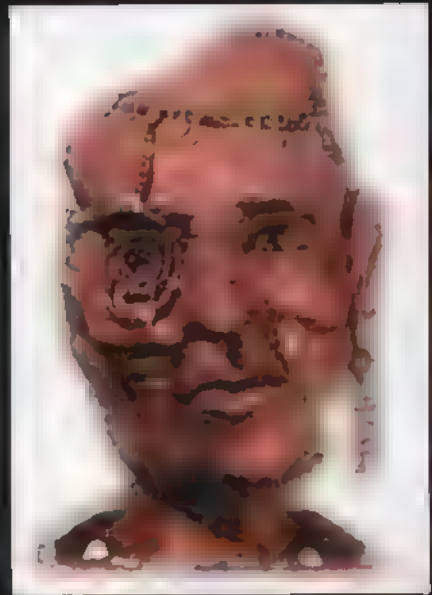
KRDND 2

Mad Max: The Road to Hell The Grave

Sıradaki bu son yüzyılda insanlığın en büyük kabusu nedir? Hadi biraz ipucu vereyim, bu kabusu mantar biçimli dev bir bulut, gözleri yuvalarında pışırarak denli parlak ve güçlü bir ışık, güneşin çekirdeği kadar yükselen bir sıcaklık, dağılan devirecek kuvvetten bir çok dalgası içeriyor. Ayrıca geçtiği yerde tekrar hayatın oluşması için asırlar gerekebiliyor, toprağı pışırıp cana çeviriyor, havayı tamamen yakıp geriye sadece zehir bırakıyor. Ah evet, nükleer istilan diyen arkadaşlar doğru bildiler, bugün bir zamanda gelirlerse kendilerine ödülleri olan bir kilo radyoaktif atığı verebilirim. Bu atık her derde deva, meşela zaman içinde mutasyona uğramış



komik çocuklara sahip olabilir, o "İlginc" yaratıklarla oynayarak boş zamanlarınızı da can sıkıntısını önleyebilirsiniz. Tabii bunda bulunan bu atık savaş artığı değil, sadece parlak santrallerden toplanmış habrılar, ama merak etmeyin aynı etkiyi keskinlikle yapacaktır. Ne de olsa ben dü-rüst bir "insanım" ve okuyucularıma ha-



yal tanklığına uğratmak istemem! Her halde bu galakside kendi yarattığı kabusun etkisiyle delirecek ama yine de o kabusu ortadan kaldırmayacak kadar salak olan tek canlı türü de Insandır. Sanmıyorum ki kendine "zeki" diyebilen herhangi bir başka canlı türü bu denli sapşal olabilsin. Üstelik gezegeni toptan yoketmekten korktuğumuz yetmiyor muş gibi, bir de kalkıp bunun filmlerini ve oyunlarını yapıyor, kitaplarını yazıp kendimizi yoketme fikriyle hoşça vakit geçirmeye çalışıyoruz. Sonra kalk elini uzayısından dostluk bekle, yahu sen kendi arkana tekmelemeye bu kadar meraklıyken gariban uzaylı nasıl sana güvenip Taksim Meydanı'na insin, nasıl sana güvenip evrenin sırrını filan versin. Adamlar tabii ki tınsar, tabii kendilerini böyle havada ışık filan saçarak belli etmekle yetinirler. Bir de bazı salaklar kalkıp kocak yıldız gemisine meteoroloji balonu etiketi yapıştırmıyor mu, aha işte ben esas o zaman deliriyorum! Nedir hocam sizin derdiniz. İlle de

bazı şeyleri kabul etmek için kafanıza proton torpidosu yemeniz mi lazım? Bir beyin oğulları, manyağın oğulları! Düşün kafanıza o koca nükleer savaş başlıklarından o zaman göreceğimi ben sizin de aña tafiralarınızı. Bakalım fırtına köllerinizle göğe savurduğunuz gücünüz ve paranızdan geriye ne kalacak!

Standing o Blood

Neyse bu kadar yeter, nasılsa kimse benim umrunda değil diye biraz istim biraz kayım dedim. Şimdi gelelim şu oyuna. KRDND 2, tanım ne yaratici bir oyun, nükleer savaş döktürüldü şehirlerin ortasında savaşan insanlar ve mutantlar, utanmasalar adını Mad Max koyacaklardı. Bu oyunun, tamam biliyorum ikinci çö-ğünüz pek beğenildi, ama benice hiç öyle ele avuca geliri bir yanı yoktu hanı. Çok yüzeysel bir C&C kopyası işi, üstelik bilgisayar hile yapıp geçit olmayan yerlerden bile adam gönderiyordu, bunu farkettiğim an oyunu kapıp makinemden kaldırmıştım. Artık adını görmeyi bile ille ummazken bir de baktım

iki ikinci çıkmış, üstelik bir de ben yazacağımı, AAAARRR!! Fakat bu defa işler biraz farklı, adamlar hatalarını bir hayli düzeltmişler, sonuçta ortaya ilkinden çok daha iyi bir oyun çıkmış, inanılmaz ama oturup bir hayli oynadım. Tabii yine ben Starcraft oynamayı tercih ederim, hele dergide network üzerinde kapışmak manyak zevkil oluyor, ama bu oyun da oynanabilir hanı. Şimdi nasıl bir sistem lazım, öncelikle pek tabii ki Windows 95 altında çalışıyor, en az bir Pentium 133 işlemci ve 16 MB RAM istiyor. Kurulum için 4x hızlı bir CD sürücü ve Harddisk üzerinde en az 100 MB boş alan ihtiyacınız olacak. Ekran kartına gelince, en az 2 MB RAM takılı bir ekran kartınız vardır umarım, bunun dışında Mouse, ses kartı filan gibi gereksinimler de düşünüyorum bile. Tabii interneti üzerinde oynayacaksanız oldukça hızlı bir de modem ve bağlantıya ihtiyacınız olacak, oyun altı kişiye kadar Multiple-yer oyunları destekliyor.

Warriors Of The Sands

Konu malum, nükleer savaş olur ve tüm gezegen BUMMM! Kırk sene kadar sonra yeraltı sığınaklarında sağ kalmayı başarmış asker kökenli insanlar yukarıda kalan hurdaları toplamak için toprağın altından çıkarlar. Ama yukarısı tamamen boş değildir, savaşın kurtulmayı başarmış diğer insanlar radyasyon yüzünden mutasyona uğramış ve ortaya yamuk bir nesil çıkmıştır. Sadece tipler değil kafaları da yamulmuş olan bu arkadaşlar savaşın insanlara kızgın tanrılarından verilmiş bir ceza olduğunu düşünüyorlar. O yüzden aşağıdan gelen eli yüzü düzgün tipleri tekrar tanımlanmış öfkeli olduklarını ve bu yüzden yok edilmeleri gerektiğini düşünüyorlar. Sonunda iki taraf deli gibi kapışır. Bu ilk savaşın ve dolayısıyla ilk oyunun üzerinden bir altmış yıl daha geçer, iki taraf tekrar kapışmaya karar verirler. Tam bir-



An aerial photograph of a city street intersection. A yellow car is positioned in the center of the intersection. The surrounding area includes buildings, sidewalks, and other vehicles. The image is somewhat blurry and has a high-contrast, almost graphic quality.

[illegible]

bi şeyleri kalamaz.
göre, birleştirip
üretmenize linkin
tanıyor. Yine ilk
oyunun aksine üs
kurma ve savunma
konusuna bir hayli
önem verilmiş. ha
na ve yer birimleri
ne karşı korkunc
edilil silah kutleri

Kurabiliyorsanız, ancak bunlar belli bir
sarıya kadar. Ayrıca aktif ve pasif
savunma sağlayan duvarlarla össün et-
rafını çevirebiliyorsunuz. Tabii, hava
birimci de var. Bunların her biri de
bombardıman ve indirme amaçlı. De-
neme atama sahip, fakat bunları çok il-
eri seviyelerde üretebiliyorsunuz. De-
neme kullandığınızna temel bazı birimler
var. Şimdi bunların üzerine tıklayın.
Hava göstergesi dışında altta bir kare
görülürmüş bir çubuk grafik daha gö-
receksiniz. Bu göstergede boş kareler
birazlık mangelok gelişme potansiyeli
dolu kareler o anki seviyeyi gösteriyor.
Kısa bir boş ne ile kullanılmış kare varsa
bire bir seviyede demektir. Ancak bir
seviye daha gelişilebilir, bu potansiyel
gösterileceği değişiyor. Nasıl geliş-
mektedir, bundan ne kazanacağınızı
önce bilin, sonra yapın. Her bir

2. Makaleler bu araştırma-geliştirme sürecinde maliyet ve süreç gibi önemli bilgilere açıkça yer verilmemiş, deneme süreciyle yönetimine bağlanacakları...

buza bağlanan bir araba olma se-
viri ve sonra ana hatlarına ghyosunuz
bu heriza bilinen toprakların ıslar aramı-
da nasıl paylaşıldığını gösteriyor. En ya-
lından başlayıp diğerlerine doğru tüm
bilgiyi sergilemek gerekir, en son
İslamı olan ana hatlarına sıra geliyor.
Haritada bir sonra hangi hedefe sarılmı-
şızın, ağırlıyorsunuz, görevler bir
birineye bağlanır tabii, ana ne birinci
Ezranın yanında geçen acap eşitler ya-
nından geneide karışmadakinin ne soy-
lulığı dinlemeye pek fırsat kalmıyor.
Genel olarak yapmamız gereken her şey

yoketmek oluyor, bazen bunu sağlam bir tıls kurarak, bazen de elinizde olan kullanarak yapıyor sunuz. Haritalara gelinece, grafik açıdan hiç fena değil, ayrıca bazı kendine has detayları da var. Mesela birtürlüden sudan geçmek olayı, eğer fazla derin değilse, balıklarınız biraz zıtlarak karşılaya mabliyor, ancak suda de layıyavaş ilerliyorlar ve kolay ha dalıyorlar, tabii hareketlarını böyle bir sorunu yok. Bunun y node bölgede bulunan köprüle den bazıları yapısal zayıfık node nıye kolayca yıkılabiliyorlar. Alermlerize bombaların yeter



fakat dikkat edin kendinizi ufak bir adaya hapsedemeyesiniz. Yüksekte olan alanlar ateş ve savunma üstünlüğüne sahip olması artık her oyunda kullanılan bir detay, burada farklı olarak bir de yerli falı geçitleri bulunuyor. Bazı görevlerde bu geçitleri kullanarak düşmana görünmeden haritanın başka yerlerine geçebilirsiniz. Fakat o geçitlerdeyken siz de düşmanlarınızı göremiyorsunuz, sadece sağlık göstergeleri belli oluyor. Oyunda

kaçınmanızlar, şimdi Starcraft oynarken bilgisayar kontrolündeki tüm oyuncular birleşip size dalar, bu da işi sıkıcı kılıyor. Krossfire ise diğer sentetik oyuncularla müttefik olabilmeye imkan tanıyor. Bu sayede etrafınızda bir savaş sürerken siz diğerleri



ve detaylı, ses efektleri nispeten geliştirilmiş müzikler ise orta karada kalıyor. Oyunun özellikle ara sahneleri üzerinde bir hayli çalışılmış, özellikle giriş filmi muhteşem. Daha başka ne söylenebilir bilemiyorum. İkinci çok daha üstün olması yine de bu oyunun dört dörtlük

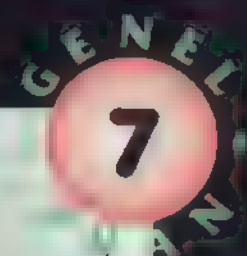
gerçek görüş-abş harcı kullanmış, yani bir bina kalıntısı düşman taretlerine görünmeden yaklaşmak için kullanılabilir. Ancak tabii bilgisayar da bunu biliyor ve kullanıyor. Şif bu yüzden şehir kalıntılarındaki çarpışmak ilginç bir hal alabiliyor. Kendini emin bir biçimde köşeyi dönüyorsunuz ve roketi alınıza yiyor-

yorsunuz ya da size yardım gelebiliyor. Üstelik bilgisayar her zaman farklı teknikler uygulayabiliyor, uzun süre ses çıkarmayıp sonra en ağır araçlarla geldiği gibi, hemen bir grup piyade yapıp basılabilebiliyor. Bazen yanınızdan geçip daha güçsüz bir oyuncuyu ezmeye geçebiliyor. Oyuna başlarken kaynakları ve teknoloji seviyesi gibi şeyleri ayarlayabilmemiz de bir diğer güzellik, bu sayede kısa sürede herkes gelişip savaşa girebiliyor. Yapay zeka da hiç fena sayılmaz, ne var ki multi-player harita tasarımları bana biraz baştan savma gibi geliyor. Üstelik sayıca fazla değil.

olduğu anlamına gelmiyor. Artık RTS türü oyunlar baygınlık vermeye başladı, çünkü genelde insanın merakını uyandıran bir senaryo içermiyorlar, burada durum pek farklı değil, yapabileceğiniz hareketler kısıtlı, üretebileceğiniz birimler belirli. Üstelik oyunun yapay zekası hiç öyle iddia edildiği gibi muhteşem sayılmaz, ama zaten olsa bile yapabilecekleri belirli. Oyunda fazladan göze çarpan bir detay adamlarınıza izleyebilecekleri bir rota çizilme imkanına sahip olmanız, harita üzerinde gidecekleri yolu her detayıyla onlara tarif edebiliyorsunuz, bir de yollarını bulurken diğer oyunlardaki ünitelere nazaran daha az kayboluyorlar. Sonuç olarak Krossfire tena bir oyun değil, ancak bir zaman sonra kendi kendini çok fazla tekrar etmeye başlıyor. Ancak siz eğer ikini oynayıp beğendiyseniz bunu da kaçırmayın derseniz, kesinlikle hoşunuza gidecektir.

Krossfire network üzerinde oynamayı sevenleri memnun edebilecek bir altyapıya sahip. Bir CD ile iki kişi oynayabiliyor ve oyun aklı işiye kadar oyunlara destekliyor. Ne var ki net bağlantısı olmayan oyuncular da unutulmamış, bpkı Starcraft gibi bilgisayar kontrolündeki oyunculara karşı oynayabiliyorsunuz. Burada çok önemli bir detay gözden

Genel olarak ele aldığımız zaman Krossfire ikinden çok daha iyi ve oynanabilir bir oyun. Grafikler çok daha temiz



YAZAR : Sirm Gorgu
OS : Windows 95
İSİM : Krossfire
YAZAR : 10 MB

HECİ : 100 MB
YAZAR : 4x
MULTIPLAYER : 6 Kişi

GRAFIK : ★★★★★★
SES MÜZİK : ★★★★★★
ATMOSFER : ★★★★★★
Yayınlanma tarihi : ★★★★★★

DESTEKLENERLER :

LEVEL CD : Haziran 98

Ne umdum, ne buldum

Güya oyun tanıtımında taraf sızlığını konumam gerekiyor. Değerlendirmeleri yaparken belli kriterlere sadık kalmalıyım. Ama açıkçası WLS 98'i elime aldığımda nasılsa Fifa'dan daha iyi olamaz, bu ayda da yerden yere vurabileceğim bir oyun buldum diye heveslenmedim değil. Yanalığım bana bir ders oldu ve anladım ki en ufak eksikliklerini bile gözünün üzerinde kaşı var dercesine eleştirmeyi tasarladığım bir ismin beni utandırması mutlu edici olabiliyormuş.

WLS 98, Eidos ve Silicon Dreams firmaları tarafından PC'ye uyarlanmış. Oyun tipki Sega versiyonundaki gibi İngiltere, İtalya, Fransa, Alman, İtalyan, İspanya, Hollanda, Japonya ve Amerika ülkelerinden 150'nin üzerinde kulübü içermiyor. Aralarına Türkiye'nin de dahil edildiği 44 ülke ise millî takımlar düzeyinde temsil ediliyor. Oyunla derinlik katmak ve kısa sürede rafa kaldırılmasını engelleyen pek çok lig ve turnuva seçeneği hazırlanmış. Bunların en önemlileri çeyrek final öncesi ve sonra daha aşmanız gereken kulüplerin Arcade Cup mücadelesi, millî takımların Dünya Kupası tarzında müsabakaları yapacağı International Tournament, takımınızı seçerek mevcut liglerden herhangi birinde yer alacağınız Season seçenekleri. Futbol oyunlarının temel taşlarından Exhibition ile dostluk maçları düzenleyebilirsiniz. Tek kale antrenman yapmaya yarayan Practice dışındaki diğer seçeneklerle öğlediğiniz takımın biraraya getirip bir "süper lig" oluşturabilirsiniz WLS 98'in en büyük artlarından biri.

Time manager

Bu sefer ufak bir değişiklik yapıp menülerden bahsederken can alıcı özellikleri de araya sokuşturalım:

Commentary: Maç sunumları gerçek televizyon spikerleri tarafından yapılıyor. Maç öncesi yorumlar dışında 90 dakikanın ardından Peter Barkly ve Ray Wilkins önceki tahminlerini sonuçla karşılaştırıyor.

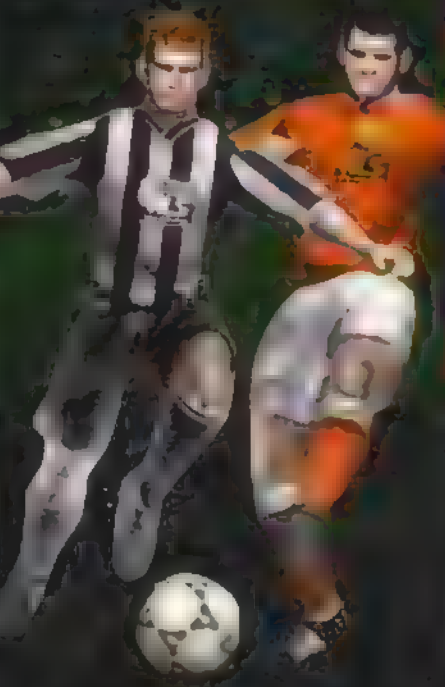
Crowd: Tribündeki taraftarlar sürekli hoplayıp zıplıyor, ısıkl çalarak ve şarkılar söyleyerek takımlarını destekliyor.

Sfx: Maç ve televizyon kayıtlarından çekilmiş efektlerin kullanılması ger-

çekçiliği artırmış.

Sound: Sadece menülerde duyacağınız arka plan müziği CD kalitesindeyse de baycılıktan kurtulamamış.

Stereo: Bu seçenek sayesinde tüm müzikleri Dolby surround olarak dinleyebilirsiniz.



Game Rules: Bu menüde yer alan ender seçeneği maçın uzatmaları sonunda mı yoksa altın gole göre mi biteceğini belirliyor. Buradan ayrıca Game Duration ile maç süresini 5-90 dakika olarak belirleyebilir, ofsayı kuralını kaldırabilir, faulleri kapatıp maçı bir başka deyişle amerikan futboluna benzerebilirsiniz.

Controllers: WLS 98 kontrolörler için çok sayıda tuşa ihtiyaç duyacağınız hızlı oyunlardan biri. Maç içinde klavye ve joystickle yapılacak yönlendirmelerde kusur, ikili mücadele, göğüs kontrolü, de-



par, ara, duvar ve paralı paslar aynı ayın tuş veya tuş kombinasyonlarıyla gerçekleşiyor. Bu oyunla birlikte iki kez yerden sekmeli uçan kafalar atabilirsiniz.

ENVIRONMENT

Stadium: Farklı tasarımlarıyla dikkat çeken 14 stadyum arasından seçim bu menüden yapılıyor.

Pitch: Stadın zemini hava koşullarından etkileniyor. Karlı, buzlu, çamurlu, kuru, yağmurlu, normal seçenekleri, yer yer bozuk zeminle karşılaşmanıza veya topa vururken yerdin sular çıkmasına sebep oluyor. Çamurlu zeminde oyuncuların dengesini kaybetme ihtimali var. Maç ortasında birden yağmurun başlaması ve karlı havalarda karın büyük ölçüde saha kenarına toplanması ve maçı kırmızı topla oynanması hoş ayrıntılar.

Kick off: Gün ortası, öğleden sonra, akşam üstü ve gece seçenekleri müs-

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98



Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

Seduction

vegetalar ve uçan kafalara birk-
te 4-5 parçaya bölünmüş topu
kullanarak...

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

SET DETAILS

Screen Resolutions: 4 farklı ayar. çö-
zümlüğü 512*384'ten 800*600'e ka-
dar değiştirmenizi sağlar.

Player Details: Görsel yönüyle ağırs-
bu oyun için gelişmiş grafik sistemleri
kullanılmış. Motion capture teknolojisi
kullanılmış. Temini yok. İyi bilindiği. Lee
Pardner tarafından hayata geçirilmiş.
Hareketler son derece gerçekçi ve y-
narak. Zaman zaman tozan, bükülmüş
ve kamina top gelince yere yuvarlanan
futbolcular görülebilir. Texture kapla-
malar sayesinde yüz, saç ve hatta kasla-
rına kadar tanımlanmış oyuncular süre-
kli olarak bakışlarıyla topu takip ediyor ve
ona göre koşuyorlar.

Her takımın iç saha ve dış saha
maçları için ayrı ayrı formları var. Yine
de bunlar gerçeklikle pek benzer.

Seduction: İkinci bir...
nunda taraftarların tümünün sürekli ola-
rak hareket ettiğine tanık olacaksınız.
Tribünlerde dalgalanan bayraklar, stadi-
nışkandırmaları ve güneş yansımaları di-
şında, stadi çevreleyen boşluklardan
çevredeki evleri gömeniz bile müm-
kündür.

Shadow detail: Maç saatine göre ge-
çirilen gölgeleri bu menüden kapata-
bilirsiniz.

Video Walls: Tipki saha kenarındaki
dönen reklam panoları gibi dev ekrandan
gerçek stat atmosferini tamamlıyor.

Screen up-date: Ekranın saniyede kaç
kez yenileneceğini, buradan belirleye-
bilirsiniz. Büyük frame rate alıcısı
kullanıldığı gibi zayıf sistemlerde yavaş-
lamalara yol açıyor.

WLS 98, iyi bir 3D hızlandırıcıya
sahip sistemlerde çok ağgözle grafik
ayarlamaları yapmadıysanız canınızı sık-
mayacaktır.

Maç içinde her an değiştirilebilen
dinamik kamera açılar sayesinde maçları
televizyondan seyrediliyormuş hissi
uyandırıyor.

Yapay zeka, her zaman için oyun bir-
malanının başını veya başınızdığında
belirleyici role sahip. WLS98'de hedef-
lenen, rakip oyuncuların bir sonraki ha-
reketinizi önceden sezinleyebilmesi.
Aynı playlar doğru zamanlamalarda,
doğru yerlere koşular yapan takım arka-
kalarının için de geçerli. Rakibiniz topu
kapıktan sonra setli hareketler birbiri-
nizliyor. Bu yüzden bir avara takım ile
karşılaşıyorsanız onlardan asla abuk

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

WLS 98

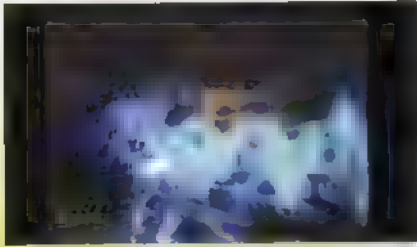
WLS 98

URBAN ASSAULT

Yine, yeniden Microsoft

Gezegende yaratılan en büyük askeri güç elimizde. Ama yine de ölüme çok yakınız. Çünkü bu kez dünya dışından gelen düşmanlarımız var. İnsanlığın büyük hatası, okyanusların

ölümü ve atmosferin felakete uğramasıyla sonuçlandı. Tıpkı balıklar gibi akvaryum benzeri yapıarda yaşamak



zorundayız. Bunun nedeni biz insanların kullandığı nükleer silahlar.

Yabancıların amacı dünyanın tüm enerjisini ele geçirmek. Mykonian ırkının da, Suigogar ırkının da hedeflerine ulaşmak için bu doğrultuda kullandıkları yöntem aynı: İnsanlığın kökünü kazımak. Birlerse ahmakça hareketimizin ardından kendi içimizde bile birbirimize düşmüş durumdayız. Yabancılar insanlığı en zayıf durumda yakalıyorlar. Dünyayı Ghorkov ve Taerkastens ırklarının sızı yok etmek isteme nedeni ise çevresel ve politik çekişmelerin yol açtığı savaşlara son verilmemesi.

Hayatta kalmayı başaramayan insan sayısı az oluncaya, robot kurvedere ihtiyacı az oldu. Cerrahi bir müdahale ile beyinimize, özgür dünyanın savunma sistemlerine bağlantılar yenestirildi. Bundan böyle insanlığın kaderini çizecek tüm kararları siz vereceksiniz.

Urban Assault, Microsoft tarafından hazırlanmış Battlezone ve Uprising türünde bir oyun. Kontrolü insanlığın dünya çapında büyük bir nükleer yıkıma neden olan hatasının yular sonrasında devralacaksınız. Gerçek zamanlı strateji ile action kısmını bir oyun için doğru konu seçimi bu olabilir, ama daha sonra adamın birinin sırf bilgisayar oyunlarındaki başarısı yüzünden dünyanın kaderini belirleyecek derecede önemli bir görevi getirildiğini düşünmek komik.

Oyundaki beş ırkın her biri savaşın karada ve havada devam etmesini sağlayacak on beşten fazla üniteye sahip.

Bunların içinde tanklar, helikopterler, jipler, jetler, bombardıman uçakları ve uydular bulunuyor. Komutan olarak, kendi ırkınız Resistance'a bağlı zırh ve silah destekli ünitelerinizin başına geçebilirsiniz.

Taş-Kağıt-Makas

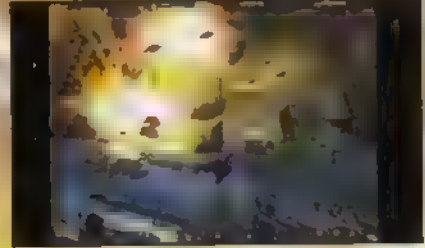
Urban Assault'ta ırklar arası güçler dengesinin kurulması için taş-kağıt-makas oyunundakine benzer bir sistem kullanılmış. Her aracın ve her silahın karşısında zayıf ve üstün olduğu başka üniteler var ve bu yüzden sadece belli üniteler birbirlerine dış geçmektedir.

Birlik bölümlerinde komutanınız atındaki araç filosu hızla büyürken, zorluk da ona paralel olarak artıyor. Her ünite tehlike durumunda nasıl davranması gerektiği konusunda önceden programlanabiliyor. Oyunun strateji yönü biraz zayıf. Her zafer, teknoloji; yani daha güçlü ve daha hızlı araçlar anlamına geliyor. Strateji farklı ırkların farklı silahlarını yerinde kullanmaya dayanıyor. Düşmanlarınızın bir kısmı genelde eski ve işe yaramaz ünitelere sahipken, az sayıdaki aşırı güçlü tanklarına bel bağıyor, bir kısmıysa manevra yeteneği yüksek hava kuvvetlerini kullanıyor.

Sıra savunma ve saldırı mekanizmasının beyinli olan, birazdan görevlerini daha ayrıntılı olarak anlatacağım Host Station'a ulaşmaya ve savaşa başlamaya geliyor. Oyunun her bölümünde farklı bir ırkın mutlak hakimiyet alanına yönelmek zorundasınız. Karşınıza çıkacak ilk büyük problem sizinkiyle benzer teknolojiye sahip bir diğer ırkın Ghorkovları. İkinci düşmanınız Taerkastens ise başınıza çok büyük bir bela açmaya aday. Gelişmiş silah ve savunma sistemleri var.

Urban Assault'ta bölümlerin ilerleyişini emektar Dune 2'ye benzetebiliriz. Resistance topraklarını genişlettikçe, karşınıza yeni yeni ırklar çıkıyor. Zaten savaşın büyük kısmı birden fazla düşman çeşidinin olduğu bölgelerde gerçekleşiyor.

Yabancılardan Suigogarlara, artan nüfuslarını barındırabilecek yeni bir gezegen fethetme umuduyla geliyorlar. En baba savaşlara yine dünya dışı bir ırk olan Mykonianlar'la yapıyor. Ağır zırhlı araçları ve güçlü silahları önlerindeki her şeyin panik halinde kaçmasına yol a-



çıyor. Tabii dünyalılardan daha üstün oldukları yönleri sadece silahları değil, aynı zamanda Parasite makineleriyle dünyanın ısı ve enerjisini yavaş yavaş çalıyorlar. Bu aletin varlığını öğrendiğinizde başlıca amacınız onu yok etmek haline geliyor.

Yönetim

Single Player seçeneğiyle Hyde Park'ta başlayacak görevler serisinde, farklı seçeneklerle izleyeceğimiz birçok yol oldu sona ulaşmamızı sağlayacak. Level seçimi ekranında gri bölgeler bitirilmiş, beyazlar seçilebilirler gösteriyor. Bütün ülkelerde savaşılması gerekmiyor.

Şimdi sıra Resistance'ı nasıl yöneteceğinizi açıklamaya geldi. Host Station adıyla bilinen bilgisayar, fiziksel olarak bağlandığınız merkezi savunma ve saldırı ağı. Düşünceleriniz bu bilgisayar tarafından doğrudan emir olarak kabul ediliyor. Araç üretimi dahil bütün stratejik işlemleri enerjiyle gerçekleştireceksiniz. Zaten bu Urban Assault'ta tek kaynak. Nasıl elde ettiğine gelince; üretim, enerji istasyonlarını ele geçirilerek yapılıyor. Topraklarınızı genişletirken, enerji potansiyelini kullanmak için Power Stationlar kurmanız gerekiyor. Host Station'ınız gerekli hareket gücüne sahipse yer değiştirebiliyor. Bu sayede enerji kaynaklarından en fazla verimi almanız mümkün oluyor. Teknolojinizi geliştirerek yeni üniteler üretme kabiliyetine ulaşma arasına karşınıza çıkacak özel bölgeler sayesinde gerçekleşiyor.

Görevlerin ortak amacı değişik seviyelerdeki düşmanlara karşı kilit bölgeleri ele geçirmek ve Resistance savaş cephesini genişletmek. Host Station'ı taşımak için Beam Gate isimli yayıma kapılarını açmalısınız. Bu iş için Key Sector'ları teker teker ele geçirmeniz dışında, bir diğer yol da düşman HS'ini yok etmek ve otomatik olarak düşman kontrolündeki bütün anahtar bölgeleri elde

İş başa düştü

2. Geniş menzillyle
biraz daha artır

sol alt kısmında "a" harfiyle seçmeli ve "a" harfini ortasına tiklamak. "a" harfinin en büyük sorunu zaman zaman hareket halindeki Uniteleri durdurmakta zorlukla karşılaşmaktır. Tiplerin büyük bölümü yüksek çözünürlükte görsel olmayacak kadar kö-

şuk ve "a" harfini "a" harfinin yapımının diğer öğelerini ömek alması gereken bir anabiklin hazırlanması. İkinci

ve Unitelere komut vermeye yarayan ufak simgeler yüksek erişilebilirlik-

haritanın sağın hizasını kesmemes-

harini sol üst kısmında farklı kullanımı a-

yor. Bunlar:



Her hafta bu sayıya bakarak sürekli olarak merkez üssünüzün enerjisini kontrol etmelisiniz. Bu rakam 0 olarak sonuçlanıyorsa iyiydin demektir.

Chemical Energy: Mavi bina. Yeşil yapmak için kalan enerjili gösterir.

Beats Energy HS'yi de kulağınızın
götürebileceğini gösterir.

Bilgiyi kullanma yapay zekanın hiç bir şey değil. Savastığınız ırkın ismi onun karakterini belirliyor. Ben wider-sen-demi ister misiniz? bazılarının istemeleri ve gözetleme araçları kullanarak hedefleri buldularmış galgıyor. En büyük sorun şu ki bu yeti bilimsel konusundaki verileri yapay zeka sistemlerinde ortaya çıkıyor.

...kaybettiği bir şeyi bulmak için
...gözetim altına alındı. Bu
...sistemde bir şeyi bulmak için
...birçok kişiye soruluyor. Bu
...büyük ölçüde inandırıyor. Battlezo
...10. Bu sistemde bir şeyi bulmak için
...birçok kişiye soruluyor. Bu
...büyük ölçüde inandırıyor. Battlezo





lemiyor olması. Üniteler de önemli tabiri, ama ana hedef savaşı kazanmak.

Bütün savaşı tek başınıza yönetmek bir süre sonra sorun olmaya başlıyor. Oysa ilk bölümlerde az ünite var ve çatışmalar da seyrek. Yönetim, üretim ve savaş zor olmanın ötesine geçip, sıkıcı hale de gelebiliyor. Her ünite için ayrı ayrı saldırganlık seçenekleri dışında, önce ayarlarla pek az yerde karşılaşacaksınız.

Urban Assault görsel yönden bazen son derece etkileyici, bazen de aşırı soğuk kalabiliyor. Texture kaplamalar, renkli ışıklandırmalar, gerçekçi patlama ve duman efektleri, oyunun özelliklerine en iyi şekilde hitap eden oynanabilirlik ve savaşların gerçekleştiği çevre bence tam da olması gerektiği gibi. Yine de zaman zaman üçüncü boyut içinde çöl ve şehirlerde geçen kırktan fazla bölüm sırasıyla üniteleri yönetirken, çevrenin kendini tekrar ettiğine tanıklık edeceksiniz. Ama nükleer savaşın ardından böyle bir çevre mantıklı gelebilir.

Software desteği grafiklerde kayma

hatalarına yol açabiliyor. 3D hızlandırıcı kartınızın hafızası çözünürlükte 1024*768'e ulaşabilmenizi sağlıyor.

Müzikler X-Files'in bestecisi tarafından hazırlanmış. Her ünite kendine özgü ses efektlerine sahip. Tankların paletlerinden ve Attack Chopperlar'dan çıkan sesler hoş. Arka plan müziği de olayların akışına göre değişiyor.

Urban Assault, çoklu oyuncu seçeneğiyle dört oyuncuya Network, iki kişiye Internet ve modemle oynama şansı veriyor.

Ufak bir yardımı hak ettiniz

✦ Çevrede ne olup bittiğini sürekli takip etmeniz gerekiyor. Düşmanın ünite sayısını ve türlere dağılımlarını tahmin edebilmelisiniz. Gözlemlerinize dayanarak önceden planlar yapın. Kritik durumlar için güçlü bir PS ağı oluşturun ki asla enerjilsiz kalmayın.

✦ Yanlış ünite seçimleri enerji israfına yol açacaktır.

✦ Her bölümde ilk hedefiniz düşman

enerji ağı olsun. Büyük kışırmaya hazır değilseniz, düşman HS'sinden uzak durun.

✦ Bütün PS'ler eşit miktarda enerji üretmez. Üst solda o istasyonda üretilen enerji miktarını göreceksiniz. Enerji istasyonlarını çevreleyen alanları alarak yayılma alanınızı genişletin.

✦ Enerji bulmak için kullanılamaz durumdaki düşman araçların yerlerini tespit edin ve onların enerji plazmalarını ele geçirin. Kendi araçlarınızı yok edip onların enerji plazmalarından da yararlanabilirsiniz.

Her zaman olduğu gibi bir kez daha yeniliklerin savunmasını yapmaktan asla vazgeçmeyeceğimi söylemeliyim. Göze batan problemlere rağmen, eğer oyun kendi alanında ilerlemelere neden olarsa ismini göklere çıkarabilirim. Bazı özelliklerini Uprising'den ödünç almış izlenimi uyandıran Urban Assault tamamen orijinal sayılamasa bile, sadece oynanabilirliğiyle değil, konu ve stiline de strateji-action hayranlarına uyacaktır.



OS	Windows 95/98/NT/2000/XP
RAM	16 MB
Hard Disk	10 MB
CD-ROM	1x
Mouse	1x
Keyboard	1x
Sound Card	16-bit, 48 kHz
Network	Modem or LAN

DESTEKLENERLER : D3D-3Dfx

GRAFİK
SES/MUZİK
ATMOSFER
Oynanabilirlik

★★★★★★★★
★★★★★★★★
★★★★★★★★
★★★★★★★★

LEVEL CD :

LEVEL 10/98

Project Aires

War & Money

[illegible]

Project Aroz DOS altında çalışacak şekilde hazırlanmış bir oyun, Windows altında kursanız bile kendine bir DOS penceresi açıp çalışmaya oradan başlıyor. Ancak kurulum ve çalışmanın sorunsuz olduğunu söylemeliyim. Sistem gereklilikleri itibarıyla 16MB RAM, 133 ve 32 MB RAM yeterli olacaktır. DOS oyunu olduğundan özellikle hafıza konusunda oldukça hassas, kurulum ve çalışmada ufak bir hata bir CD-ROM'da olduğu gibi DOS kurulumunda olduğu gibi sorunlara sebep olacaktır. Oyun öncelikle tek oyuncu düşünülerek hazırlanmış, bir

Simdi konuya bir göz atalım, yıl 2020 ve genel olarak dünya şimdikinden çok daha hızlı ilerliyor. Mücadele eden insanlar, devletler ve uluslar, devletler ve uluslar zenginliklerini korumak için her şeyi yapıyor. Dünya daha çok savaşta. Fakat her an savaşa hazır bir ordu bulunduğumuz hem aşın pahalı, hem de bu orduya bakmak için çok para harcanan bir ordu. Herlerinden kurulu özel ordular çıkar. TReC adı verilen bu ordular kısa zaman sonra yasalık kazanıyor ve hatta hisseleri dünya piyasalarına çıkar, çünkü her şeyden herkesin ulak sorunları için en iyi çareli asker olan Marlan Michael'ın yönetiminde. Bugün Granite Corporation isimli TReC firmasının patronu sizsiniz ve yöneticilik teklifi ediyor. Önceki yöneticinin bir sükkeste kurban gittiğini bilmenize karşın bu teklifi derhal kabul ediyorsunuz. Yapmanız gereken iş Granite Corp için bir kazançlı bir gelecek hazırlamak. Ancak olaylar sizi

A.I.R.O.S. isimli çok daha güçlü bir TReC ile karşı karşıya getirecek, bu insanların amacı dünyayı ele geçmek. Tabii sizin dünyayı kurtarmak gibi bir derdiniz yok, amacınız firmanız ve müşterilerinizin çıkarlarını korumak, ayrıca şirket kasasının mümkün olduğunca dolmasını sağlamak. Fakat lid tarafın çıkarları çatıştığında tek çözümün ne olduğunu herkes biliyor, biriniz savaş alanından geri dönmeyeli.

Sizin başına geçtiğinizde hemen kasanızın ne kadar boş ve kuvvetlerinizin ne kadar gariban olduğunu farkedeceksiniz. Para ve teknolojiye ihtiyacınız olacak, hem de mümkün olduğunca cabuk. Fakat hayatta güzel şeyler asla derhal gerçekleşmez. Ö yüzden daha çok kaynak toplammanız gerekir. Şimdi oyunun geçtiği mekânları ve arabirimleri gezersek olaya ısınalım.

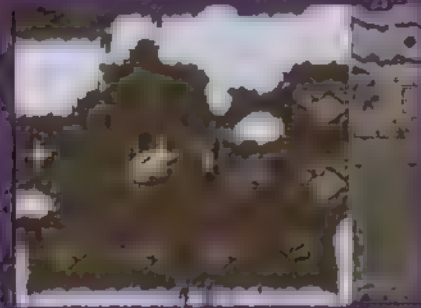
Öncelikle yeni bir oyuna başlayalım, zamanınızın bir kısmını geçireceğiniz ana binanıza giriyoruz. Buradaki özel büromanız her ihtiyacınıza uygun biçimde tasarlanmış. Masanızda oturuyorsunuz, masanın altındaki kısımdan oyun seçeneklerine ulaşabilir, kayıt ve detay ayarları gibi basit ihtiyaçlarınızı karşılayabilirsiniz. Masanın üzerindeki ekran ay sonlarında size genel durum raporunuzu işletmeninin dışında, araştırma laboratuvarları, ittibat kumanızı da sağlayacak. Sağdaki kapı oyundan çıkmanızı sağlar. Yanındaki ekran dünyanın her yanından gelen iş tekliflerini göstermektedir, soldaki ışıklı pano ise dünya borsasına girmenize imkan tanıyacak. Masanın üzerindeki dijital takvim ise her anki olayınızda tarihlin bir gün ilerlemesini sağlıyor, yani zaman üzerinde sınırlı bir kontrolünüz mevcut. Öncelikle işe teknoloji arayışlarınızdan başlayalım, masa üzerindeki monitöre tıkladığınız zaman oradaki kısımdan oluşan bir alt menüye geçersiniz. Technology ve Unit Design

isimli bu kısımlar bilimadamları kiralayıp belli konularda araştırma yapmanıza ve edindiğiniz teknolojiyi kullanarak savaş araçlarınızı tasarlamana yanyor. Büyük silah üreticileri artık herkese son ürünlerini satmadıklarından ihtiyacınız olan donanımı kendiniz geliştirmelisiniz. Tech kısmında kiraladığınız bilimadamların belli konulara yönlendirdiyseniz, yaklaşık bir bitirme tarihi sağlıyorlar, ama bu süre adam sayısı ve teknoloji seviyesi gibi detaylara göre değişiyor. Unit Design kısmı ise savaşın gerçek anlamında kazanıldığı ya da kaybedildiği yer olarak tanımlanabilir. Basit bir fipten tutun da hover tank ve saldırı helikopterlerine dek kullanmak istediğiniz her birini burada tasarlıyorsunuz. Yeni geliştirdiğiniz araç tasarımlar silah, motor, zırh, bilgisayar ve destek sistemleri taktik, sonra da bitirilmiş tasarımın bir prototipini üretip savaşa hazırlamak sizin işiniz. Fakat her prototip büyük paraya mal olduğundan, envanterinizde çok fazla araç olması asla mümkün değil. Bu yüzden tasarımlarınızda çok dikkatli olmalısınız. Eğer hızlı savaş taktikleri uygulayacaksanız araçlarınızı hızlı fakat dayanıksız yapmak iyi bir seçim gibi görünebilir, ama ucuz zırhlarla donatmış bir grup tank düşman savunması karşısında hemen eriyip sizi zararlı çıkarabilir. Tabii çok güçlü ve ölümcül birimler tasarlayabilirsiniz, ama bu defa savaş alanında onları üretecek kaynak bulamayabilirsiniz. Her zaman keşif ve saldırı için ayrı birimler yapıp bunları birbirleriyle desteklemek en uygun taktik olacaktır. Ayrıca zaman içinde elinizde bulunan birimlerin tasarımlarında eklemeler ve değişiklikler yapmak için iyi bir yöntemdir.

Design ekranına dikkatle baktığınızda gereken her bilgiyi orada bulacaksınız. Tekrar büroya dönelim, ekranın sonunda bulunan ışıklı pano sizi doğrudan borsaya götürecektir. Burada uluslararası pek çok firmanın hisselerini alıp satma ve bu sayede büyük paralar kazanma fırsatı bulabilirsiniz, tabii kaybedebilirsiniz de! Firmalar faaliyet alanlarına göre sınıflandırılmış durumdadır, fakat TReC firmalarından tutun da askeri bilgisayar üreticilerine kadar pek çok holding mevcut. Ancak bu şirketlerin hisseleriyle oynayıp gelir elde etmenin di-

ğında birşey daha yapabilirsiniz. Eğer herhangi bir firmanın hisselerinin yüzde ellilik bir oranını ele geçirmeyi başlarsanız firmayı devralırsınız. Bu durumda firmanın imkanlarından da faydalanmanız mümkün olacaktır. Mesela bir bilgisayar firması satın aldıysanız, zaman zaman savaş alanında araç fabrikanız için kaç huzul çalışacak, sigorta firmasını satın aldıysanız zaman zaman savaş esnasında dost hedeflere verdiğiniz hasarlar sizin kesenizden çıkmayacaktır. Ancak mesele bu avantajlardan firmanın sahibi olduğunuz sürece faydalanabilirsiniz. Bu yüzden bir firmayı devralırsanız uzun süre yararlanabileceğinizden ve uzun süre elinizden çıkmayacağından eminseniz harekete geçin, tabii hisse fiyatlarının çok yüksek olmamasına dikkatli olmalısınız.

Gelelim savaşa, öncelikle tavandaki ekrandan bir iş teklifi gelmesini beklemelisiniz, bunlar belli aralıklarla çıkıyor ve tekliflerin geçerlilik süresi de belli. Eğer teklifi kabul ederseniz savaş alanına giriyorsunuz. Görevler hep aynı sırada geliyorlar ve zaman geçtikçe zorlaşıyorlar, esas gelir kaynağınız bu olduğundan birini bile kaçırmayın. Savaş alanına girdiğiniz zaman, üzerinde sizin ve düşman kuvvetlerinin yerlerini belirten ikonların bulunduğu yüzlerce kilometrekarelik bir bölge haritası görüyorsunuz. Bir ana üssünüz mevcut, ayrıca düşman üzerine gönderilmek üzere dört saldırı gücü düzenleyebiliyorsunuz. Zaman akışını kontrol eden ve ana üsse girmenizi sağlayan tuşlar da yine burada bulunuyor. Modify Forces tuşu ile üstteki kuvvetinizi saldırı güçlerine taksim edebiliyor, ayrıca birbirine yakın güçler arasında birim takası yapabiliyorsunuz. Bir takım



Tekrar büroya dönelim, ekranın sonunda bulunan ışıklı pano sizi doğrudan borsaya götürecektir. Burada uluslararası pek çok firmanın hisselerini alıp satma ve bu sayede büyük paralar kazanma fırsatı bulabilirsiniz, tabii kaybedebilirsiniz de! Firmalar faaliyet alanlarına göre sınıflandırılmış durumdadır, fakat TReC firmalarından tutun da askeri bilgisayar üreticilerine kadar pek çok holding mevcut. Ancak bu şirketlerin hisseleriyle oynayıp gelir elde etmenin di-

WARLORDS III DARKLORDS RISING

Tehlike, karanlık, savaş ve zafere dolu yeni dünyalara uzanan bir kapının önündesiniz. Warlords III: Darklords Rising dünyasını keşfederken iyi bir şövalye olabilir yada casuslukla dolu olan benliğinizi ispat edebilirsiniz. Kapıyı aralayın ve karanlık dünyaya bir adım atın içinizdeki ışık size yol gösterecektir.

Kalbinizden gelen sesler her ne kadar bu dünyalarda duyacağınız kılıç, balta, mızrak ve sonrasında gelen acı çığlıklara benzemese de eğer zaferi kazanan her seferinde siz olacaksınız tüm bunlara değecektir.

Epik dünyaları savaş stratejileri kaidesi yardımıyla devam ediyor

Geyik geyik geyik... Boş ve hoş kârlar. İki üç gün önce Kadıköy sahilinde hasırda birkaç arkadaşla muhabbet ediyorduk. Bir taraftan da müzik kutusundan seçtiğimiz müzikleri dinliyorduk. Konu döndü dolaştı hayallerimize ve neredeyse çoğunun gerçeğe döndüğünü gördük. Yıllardır filmlerin konusu olan benimde küçüldüğümde beri aldım takılan ışınlanma olayını geyik bazında çeviriyor ve birgün sonunda gerçekleşeceği

ni konuşuyorduk ki birden durakladım. Ne aslında ışınlanma çağının çok yakınında olduğumuzu fark ettim. İnsanlar varlığı düşünce ile başlar. Bundan da sonra sonuç çıkar insan düşündüğü ve anladığı yerde yaşıyor. İnternet ve teknoloji tüm bunları bizim kapımıza getirmiyor mu? Yanı hiç yerinizden bile kopupardmadan bilgisayarda geliştirdiğiniz bir projeyi Japonya'daki mühendislerle tartışıp Almanya yada Rusya'da bir yerlere rahatça gönderebiliyorsunuz. Hatta teknolojinin ilerlemesi ile birlikte hiç bulunamayacağınız sanal ortamlara ulaşabiliyorsunuz. Öyleyse vücudunuzun Amerika'ya ışınlanması neyi değiştirecek. Eğer oradaki işlerinizi dokunarak yada konuşarak halledeceğinizi sanıyorsanız hala sıradan bir vatandaşsınız demektir. Ev almak, araba kiralamak, her türlü bilet ayırtmak, marketten alışveriş yapmak ve hayal edebileceğiniz herşey zaten İnternet'ten hallediliyor. Orada da yine teknolojiye ihtiyacınız olacak. Bizim kafamızdaki ışınlanma bunun sadece bir adım ötesi ve sadece cansız düşünemeyen nesnelerin ihtiyacı değil mi? Bu sadece dar bir bakış açısı. Sizler böyle düşünüyor olabilirsiniz fakat hiçbir ışınlanma aletinin de sizi Warlords dünyasına götürebileceğini sanmıyorum.

Öyleyse teknolojiyi kullanarak yeni oyunların zevkine çıkarmaya bakalım.

Back to the Real World

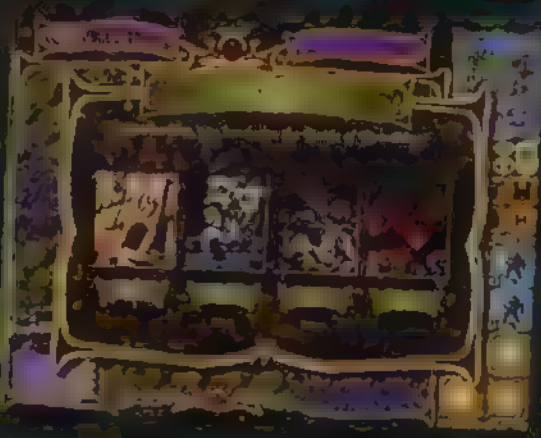
Okuyucuya iyi bir gaz verdikten ve hoş muhabbetten sonra biraz vites düşürüp oyundan bahsedelim. Tüm tabanlı bu strateji oyununda yüksek çözünürlükte kuşbakışı bir haritadan savagcılarınızı ve savaş ünitelerinizi yönetiyorsunuz. Her oyuncu sırası geldiğinde hamlesini yaparak düşmanına ait yerlere ele geçirmeye çalışıyor. Bu esnada tabanlı uyguladığınız stratejinin ve düşman ünitelerinin hareketlerini gözlemenizin de çok önemi var. Warlords serisinin fantastik strateji türünde üçüncü oyunu olan Darklords Rising doğal olarak önceki bölümlerine göre birçok yenilik içeriyor. Grafikler gerçekten çok detaylı ve gerçekçi özellikle el çizimi ara ekranlar dikkat çekici. Ses efektlerine gelince oldukça seyrek fakat yerinde ve arka planda sürekli atmosfere uygun bir müzik devam ediyor.

Warlords 3 son zamanlardaki tüm stratejilerde olduğu gibi çok oyunculu destekli bir oyun. Oyun menülerinden Single Player seçeneğini seçerek tek kişilik de oynayabileceğiniz gibi network altında 9 yeni Multiplayer oyunundan birini seçerek 8 kişiye kadar Red Orb Zone, Mplayer, TCP/IP, Lan desteğiyle ve çok çok uzun bir zamanınızı alacak olsa da karşılıklı satranç hamleleri yapmış gibi e-mail ile oynayabilirsiniz. Karmaşadan kaçanlar da sadece tek bir CD'yi yükleyerek hem fazla masrafları kurtulur hem de iki arkadaş strateji kabiliyetlerini karıştırabilirler. Kısacası Warlords 3 iyi bir çok oyunculu desteğine sahip. Oyuna yeni eklenen 4 yeni Campaign ve 15 yeni senaryo yanında orijinal Reign of Heroes Campaignleri ve 13 orijinal senaryo yer alıyor. Ayrıca 31 tane yeni 5 ünite ve 5 tane yeni karakteri 15 kahramanla oynatabiliyorsunuz. Sadece bu bölümlerle kısıtlı kalmak zorunda değilsiniz. Oyunun diğer bir özelliği de senaryo ve Campaign editörlerini içermesi. Böylelikle kendi isteğinize uygun ve





ker olduğunu kontrol edin ve onlara kapışacak üniteler olmadan saldırmayın. Ele geçirdiğiniz yerleri savunmak hemen sonra yapılabilir yada yağmalayıp hazinenizi güçlendirebilirsiniz. Elinizde yeterli kadar para olunca kalelerinizi geliştirip yeni ve daha dayanıklı pekiştirme upgrade edin. Yine

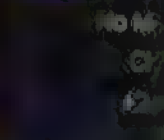
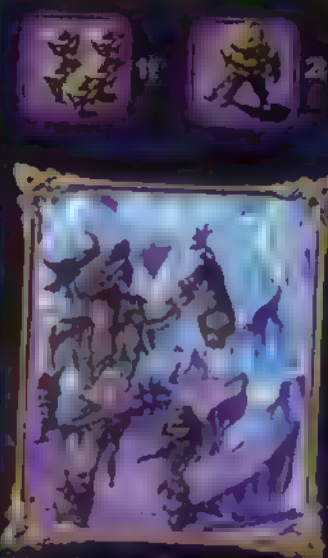


indireceğiniz bir pakete yeni bölümler ekleyebilir ve bir süre sonra eski bölümleri oynanmamış olduğu için silinmeye düşer. Bu bir bakıma da şu anlama gelir ki; internet aracılığıyla kullanıcıların yada firmaların yaptığı yeni yeni bölümleri de download edebilirsiniz.

Biraz oynayan oynayanlardan ve yeni başlayanlardan bir kaç kolaylıktan söz edelim. Warlords 3 oyununun üzerine kurulu bir oyun yani oyuncu kendi karakteri geliştirmede tüm asaletlerini yada kendi ünitelerini stratejide istediği üniteleri sahip oldukları sınırlı hareket etmekte ve hareket hakkı diğer oyuncuya geçer. Sağdaki menülerden tüm yapımlarınız hakkında raporlar alabilirsiniz. Aslında oyunun arabirimi oldukça kolay ve akılcıdır. Oynanmasına neden olmadan 5 dakika gibi bir sürede tüm detayları anlayabilirsiniz. Her karakterin gücü, bir turda



Vectoring
uction



Oyunda her bir karakterin bir komutanı vardır. Bu komutanlar çok güçlüdür çünkü güc, sepetinize göre birim ekliyorsunuz bir çok yeni ele geçirebilirsiniz. Böylece ve diğer komutanlar sepetinize sahip değillerdir onlar sadece birerer savaşlarda çok az ele geçirirler. Her komutanın bir hareket hakkı vardır. Bu hareket hakkı gerektirir unutmayın. Anahtar oyuncu sizin kahraman oyuncunuzdur. Bu savaşta diğer ünitelere göre daha güçlü ve hızlıdır. Diğerlerine liderlik ederek iyi işler başarabilirsiniz. O yüzden kahramanınızı iyi yönetin ve kahraman

meneye bakın. Oyundaki savaş ekranları interaktif olmadığı için siz hiçbir şekilde kazanmıyorsunuz. Gerçek zamanlı stratejilerdeki gibi savaş stratejilerinizi hiçbir önemi yok. Savaşta hayup yada kazananın belirleyici faktörler güç, hazineler ve moral. Her bölümün başında bir hikaye var. Onları okumak gerek

miyor fakat sizi oyuna adapte ettiği de bir gerçek. Oyunun kendi editöründen haritadan, nesneye ve hikayeye kadar istediğiniz herşeyi değiştirebilirsiniz ve tam anlamıyla yeni bir bölüm yaratabilirsiniz. Oyunun zevkini çıkarmak için birçok yolu yolu ve bedelli var. Eğer arkadaşlarınızla oynayacaksınız modem, network yada internet yeterli olacak fakat Red Orb'un önerdiği internet sunucusu değişik oyuncularla oynamak için en iyi seçenek. Network oyunlarında arkadaşlarınızla oynayabilirsiniz. Eğer arkadaşlarınız çok fazla değilse bir çok ekstra özellik var. İsterseniz hızlı bir oyun alıp için haniye yapacağınız ve düşünceğiniz zamana kadar oynayabilirsiniz. Kendine güvenenler için komutanlar oldukça kolaydır. Her komutanın bir komutanı vardır.

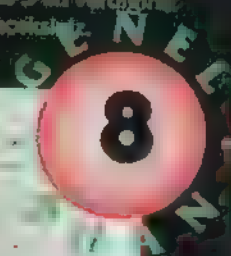
Warlords 3 bir oyunun tüm komutanları ile oynayabileceğiniz ve gelecekteki oyunlardan alacak ve savaş stratejilerinizi burada da içine alarak iyi bir oyun oynamak olmanın heyecanı devam edecek. Eğer tüm tabanlı stratejileri seviyorsanız zaman kaybetmeden hemen bu oyunu oynayın. Oyundaki Warlords 3 ile verdiğiniz zamanı hak ettiğini göreceksiniz.



YAZAR : Vortex France-Inter
FİRMA/TUR : RedOrb Entertainment/Stratej (Turn Based)
SİSTEMLER : Windows 95/98
İŞTİMLER : HDD 90MB
RAM : Pentium 100
TUTAN : CT-ROM 2X
MULTIPLAYER : 8 Kişi

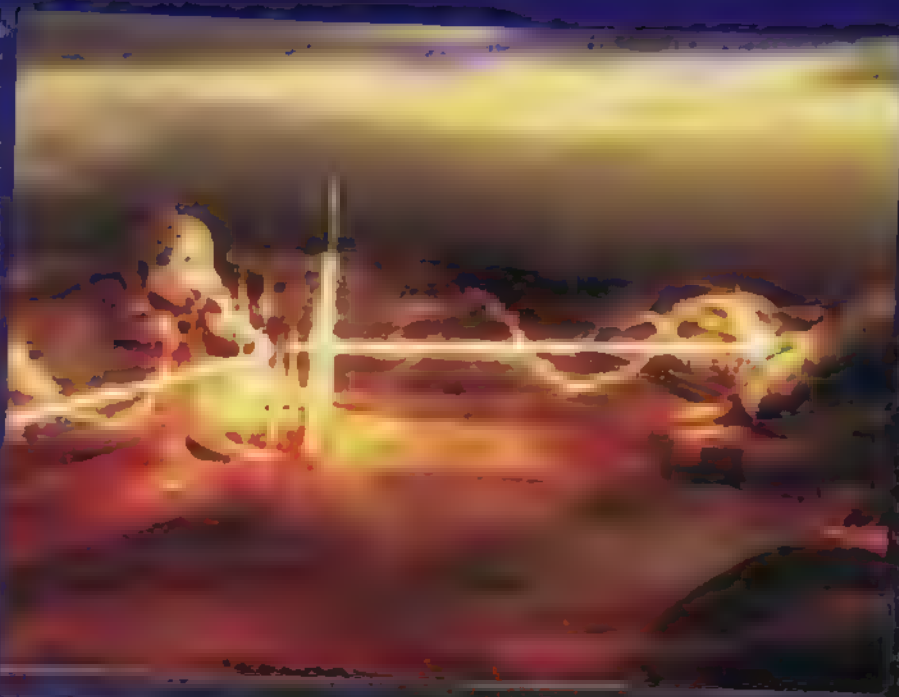
DESTEKLENERLER :

GRAFİK : *****
SES/MÜZİK : *****
ATMOSFER : *****
Oynanabilirlik : *****
LEVEL 10 : : Eylül/98



LEVEL 10/98

eele gidir. Angkor a
yak basınca direkt
olarak mağaraya gi-
din ve kapıdaki yarlık-
la konuşarak daha
azla yaşamasının bir
anlamı olmadığını an-
latın. Aynı şekilde
mağara içerisindeki
diğer yaratıkları da öl-
dürün. Benim tavsi-
yem uçan tekmeyle
girmek. Eğer tam ye-
rine isabet ederse tek
hamlede ölebiliyorlar.
Yeşil çini görene ka-
dar bu şekilde ilerle-
yin ve yoldaki yankı-
ların üzerlerinden atla-
yarak geçin. Oraya
girmek size hiçbir şey
kazandırmayacaktır.
Unutmayın sakın, ye-
şil çini yol gösteren



yen köpekbalığı
nın üzerine atla-
yin ve uçarak onu
izleyin. Gideceği-
niz yere kadar
düşmeden uç-
mak için de balı-
ğın arkasından
bıraktığı Mana'ları
toplayın. İki Ka-
ya adasına varın-
ca uçan kırmızı
çini yakalayın ve
size bırakacağı e-
nerji paketini (bu
her ne kadar si-
hirbaz şapkası
içinde benim bu-
rada ne işim var-
gibi duran bir
tavşan olsa da)
alın. Artık kırmızı
çini oldukça hızlı
ve çevik olduğu

ndir. Onu takip ettikten sonra ka-
yaların üzerine Yeşil çini takip edin. Böyle-
ce Kolonisi mağarası içinde bir yarı-
madaya ulaşacaksınız. Burada yapmanız
gereken bir platformdan ötekine atla-
mak. Bu şekilde ilerlerken Düşman'ın göl-
gesini takip edin ve gölge platform üze-
rine gölgeyi toplama düğmesine basarak
Yolun kıya ayrıldığı noktada soldan iler-
leyerek gölgeyi yavaşça platformlara
tutmanın. En yüksek platform üzerinde
duran bir yaratık olan Kaya Kıya ayrıldığı
noktadan itibaren devam edin. Aynı iş-
lemi tekrarlayarak yapmanız ve yol
daha uzundur. Bununla birlikte olmak olarak
toplayarak enerji alarak ilerleyin ve ye-
şil çini bulduğunuz platforma doğru
ilerleyin. Yeşil çini aldı ederseniz Sinek
Gözü ile bu bölüme geçebilirsiniz. Pa-
zıla mahul yol. Önden ilerleyin, çocuk

bu mizale, taktik ve gizlilik. Neye-
ye de hep sağdan yürüyün. Düşman
için Mana toplayın.

Bu bölümde değişik yerlerde bulunan
dört resim almanız gerekli. Tabii ki bu si-
rada bazı şeylerle tartışmak zorunda ka-
labilirsiniz. Bu dört resimden her gölge
ayrılmaz. Birçok suyu içinde, örne-
ğin yüksek bir kayanın üzerinde, ötek-
le mağaranın girişinde. Bu noktaları so-
lun ortasından çıkan mavimsi boncukları
toplayarak Mana'yı yükselttikten sonra
ilerlemek de yapabilirsiniz. Harcanın için
gölgü ve tüm yaratıkları öldürdükten sonra
ya havusa atıyın. Havuz içerisinde bir
kayın boncuğu alın ve Harcan'dan çıkan
gölgü. Dışarda alı geçirmek için bölge

için yakalamak biraz zor olabilir. Ama
ben size ilaveyorum. Başarabilirsiniz.
Hadi bir kere daha... Neye enerji pa-
ketini almak için CTRL tuşunu kullanma-
nız gerektiğini umarım unutmamışsınız-
dır.

Heykeli Adası

Heykeli adasındaki büyüçüye göndere-
len sonra heykelin arkasındaki duvarı
tutmanın. Burada sizi bekleyen bir kırmızı
çini göreceksiniz. Ona dokununuz ve si-
ze bıraktığı davulu alın. Tabii bu işle-
mi yaparken yapmanız gerekecek. Çün-
ki Mana gücünde çok hızlı bir şekilde
kayıyor. Bunun için ille olarak heykelin
önünden akan nehir üzerinden biraz
Mana toplayın ve İki Kaya adasına geri
döner. Burada bir süre dinlenip Mana



topladıktan sonra Af-
rika adasına gitmeniz
gerekecek. Ama-
yurken bile tek gö-
zünüz açık olmalı.
Aksi takdirde Ray'ın
acımasız adamları si-
ze acımasız bir şekil-
de acı verebilirler (a-
cımasız olduklarını
söylemiştim). Afrika
adasında, Heykel
adısından tanıştığınız
mız olan büyüçüye
davulu verin. En bu-
radaki iş sona erdiği-
ne göre geliş rotasına
baş aşağı ederek aynı
yoldan geri dönebili-
riz. Bu sefer son du-
rak Heykel adası.
Diğer bölüme geç-



mek için heykelin önünde durun ve CTRL tuşuna bir süre basılı tutun. İşken-
ce odasında bir kafes içerisinde tutsak e-
dilmiş cin ile konuşun ve hemen karşı-
daki masanın üzerindeki kılıcı alın. Cinli
kurtarmak için ölüm koridorunun sonun-
daki kaldırıcı indirmeniz gerekir. Kaldır-
cı araç, son odanın girişinin solunda kalan
oda içerisinde. Kaldırıcı indirildikten son-
ra tekrar cinin kafesine doğru ilerleyin.
Tabil bu arada canavarları öldürmeniz
gerekliğini hatırlatmamda yarar var. Bu
bölümde canavarları öldürmek için yay-
gı kullanın ve yaralandıkça tedavi edin.
Çünkü bu bölümde Mana gücünüz de-
vamli yükselcek ve bölüm sonunda ağ-
rına kadar dolu olacaktır. Kaplanın oda-
sında önceki bölümde serbest bıraktığı
cinizi bulun. Cine ulaşmak için kaplanın
postunun bulunduğu odanın içerisinde
hemen solda bulunan kordora girin ve
sonuna kadar ilerleyin. Cinli postun bu-
lunduğu odadaki ölümsüz canavara ta-
nişsiniz. Belki bu canavar kurbağaya
benzemiyor ama çok hoş bir hatuna dö-
nüşüyor. Olsun, zaten cin de prensesi
benzemiyor. Heykel adasından tavşanı
alın ve köpekbalığının bıraktığı Mana'ları
toplayarak muhitne kadar takip edin.

Kolonel Arıza

Tam olarak önüne konduğunuz mabe-
nin iki kapısı var. Ama bizim için şu an
önemli olan sol kapısı. Sol kapıdan içeri
girin ve içerisinde bir süre gezdikten
sonra bir cinle karşılaşacaksınız ve bu si-
ze görünmezlik büyüsünü verecek. Di-
şarı çıkın ve manastırın tam karşısındaki

Kanyonun adasına doğru uçun.
Eğer yeterli Mana'nız yoksa sütun-
ların yanında bir süre bekleyin ve çı-
kan Mana'ları toplayın. Kanyonun a-
dasına varınca ilk olarak cinle konu-
şun. Bayağı küstah bir cin. Kimle-
konuştuğunun ve yaşamının kime-
bağlı olduğunun farkında olmasa
gerek. Adanın ötekli tarafında man-
sara benzeyen bir balonla uçan cinli
bu cinin tam tepesine gelme-
niz gerekir. Mana'nızı tamamlayın
ve ona yol göstermek üzere yanına gi-
cin. Bu arada sizi durdurmak için ortalık-
ta dolaşan cinler. İçin de yumruklarnızı
kullanın. Size verdiği aracı alın ve tekrar
Kolonlar adasına dönün. Yine sol kapı-
dan manastırın içerisine girin ve orada
siz bekleyen sörfü alın ve manastırdan
dışarı çıkın. Karşınızda duran Rüzgar a-
dasına uçmadan önce Mana'nızı ta-
mamlayın ve tatlı bir rüzgar eşliğinde
uçmanın doyumsuz zevkine varın.

Rüzgar Adası

Rüzgar adasına varınca hemen arkası-
nızı dönün ve adanın sol tarafına doğru
uçun. Unutmayın arkanız adaya dönük.
Birinci kapıya ulaşınca içeri girin ve cinin
bıraktığı anahtarı alın. Bu anahtarı kulla-
narak Müzik odasının kapısını açabilirsiniz.
Bu odaya dışarı çıkınca Rüzgar a-
dasına ilk defa geliyormuşçasına de-
yin ki işlemlerin aynısını tekrar yaşarsı-
nız. Şimdi tekrar arkanızı dönün ve ada-
nın sol tarafına doğru bu sefer ikinci ka-
pıyı bulana kadar uçun. Odadaki çukur-
dan atlayarak karşıya geçin ve cinin ver-



diği sihirli notayı alın. Kapıdan dışarı çı-
kın ve tekrar adaya ilk geldiğiniz nokta-
ya gelin. Adadaki kapının önünde durun
ve bir süre CTRL tuşuna basılı tutun.
Açılan kapıdan içeri girin. Burada siz
zamanlamamanın önemli olduğu bir bul-
maca bekliyor. Platformlardan dayran
çocukları gibi atlayıp zıplayarak karşıya
geçin ve Sörf Sürüşü'ne hazırlıklı olun.
Bu sörf gezintisi sırasında dikkat
etmeniz gereken iki noktadan biri hız
kesmemek veya dumamak, ikincisi de
duvarlara çarpmamak. Eğer sınırı aşacak
olursanız, bölme odanın en başından
tekrar başlamak zorunda kalabilirsiniz.

Not: Sinan'la aramızdaki bir yanlış an-
lama sonucu kısa kesmek zorunda kal-
dım.

Ben: Her neyse... Bu aylık da bu kadar
ime. Önümüzdeki ay görüşmek üzere.
Kismet...

Sinan: Hihi İsmet kim?

Ben: Ne? İsmet'i de nereden çıkar-
dın?

Sinan: Sen dedin.

Ben: Kismet dedim.

PHANTOM

Alley 19

meslek aşkı

Mes.eğimi seviyorum. Berker olsun, Murat olsun, S.nan olsun ya zar arkadaşlarının hepsi son derece eğlenceli insanlar. İşin içine bir de okuyucuların ilgisi girince maasımın azlığını gözardı edip Level'da mutlu bir şekilde çalışmamı sürdürebiliyorum. Tabi bir kaç istisnai durum dışında. Elime geçen oyunlar Fifa, Starcraft veya Quake kalitesine ulaşamayınca çizdiğim pembe tablo tamamen değişiyor. Pekî tüm bunları neden anlatıyorum ve ahi neden bu kadar uzatıyorum? Sebep, bu kez ceterinliği fazla olmayan bir oyunla uğraşmak zorunda kalmam.

Bilgisayar ekranlarında karşınıza sıkça çıkmayan bowling. Logicware firmasının Alley 19'u Macin



tosh'dan PC'ye uyarlamasıyla en sonunda evlerimize kadar girmeyi başanıyor. Oyunun en büyük özelliği tumuvaların 50'li yuların Amerika'sında değişik bir atmosferde gerçekleşmesi. Herhangi bir açış demosuyla karşılaşmamamız ve CD'nin topu topu 30 MB'nin kullanılması beni biraz hayal kırıklığına uğrattı.

Alley 19 en fazla 4 kişiyle oynanabiliyor. Oyunda giyim tarzlarıyla 50'leri anırtan ikisi erkek, ikisi kadın 4 yarışmacı profili var. İsimlerin yazılması ve H/C ile bilgisayar tarafından da kontrol edilebilecek 1-3 oyuncunun belirlenmesinin ardından 6 rengin birini seçerek kullanmak istediğiniz topta karar kılabilirsiniz. Bu menüdeki diğer bir ayrıntı sayesinde etkisi sadece grafiklerde kalan sağlık ve solak seçimi yapıyor.

Çoğunuzun defalarca oynadığından supnem yok ama yine de bowling nedir ne değildir kısaca anlatayım. Oyun bo-

yunca top, her iki atışta bir el değiştiriyor. Oyunculara 10 ar kez sıra geliyor. Hedefiniz topu mümkün olduğunca fazla sayı da labuta, sabet ettirmek. 10'unu ilk atışta devirirseniz X, iki atış sonunda devirirseniz \ alıyorsunuz. Bu sonuçlar bir sonraki turda sıra size geldiğinde alacağınız puanların değişik şekillerde katlanarak artmasını sağlıyor. Son turda X veya \ (o çizgi ere strike veya spare denir kan mıca - BLX) yaparsanız ek bir şansla sahip oluyorsunuz ki bu da başa baş giden müsabakalarda son derece önem kazanıyor.



Salonların Kralı Olun!

Söz konusu oyun, atışlardaki en ufak açı farklarının bile büyük oynamalara sebebiyet verdiği bowling olunca en çok merak edilenlerin başında kontrollerin bize ne kadar özgürlük sağlayabileceğinin gelmesi normal. Alley 19, mouse aracılığıyla gerçekleştireceğiniz atışlarda her zaman düşündüklerinizi yapabilmeyi engelliyor. Hele hele 300 puan falan almayı aklınızdan hiç geçirmeyin.

Topun atacağı yönü önceden görebileceğiniz ufak menü başlarda en büyük yardımcınız. Bilgisayara karşı mücadele ettiğinizde işiniz zorlaşıyor ve sık sık rakibiniz n bütün labutları devirip ekranı X'lerle doldurduğuna tanık oluyorsunuz.

Atışlarda çizgiye ne kadar yaklaşabileceğinizi belirleyememeniz ve çizgi faulünün o mayışının neticesinde sıranız geldiğinde her seferinde mousu saga çekip adımı yerinden kaldırmak, topu almak son adımda da hızı ve yonu belirlemek tüm yapabilecekleriniz. Topu hıza yuvarlamak çoğu kez yandan dışarı çıkmasına yol açıyor. Bombeli atışlar, isabet ihtimalini arttırdığından avantaj sağlayacaktır.

Stats sayfasında hangi isimle kaç kez

oynadığınız, tüm ortalamalarınız ve son 3 oyunu kapsayan değerlendirme-niz yer alıyor. Ana menünün dekorunu oluşturan oda tımtıyla interaktif hazırlanmış ama buradaki alet edevatı kurcalamanın ne işe yaradığını çözmek epey güç.

Normal tumuvaların dışında, Rock'n



Bowl seçeneğiyle etrafı salonlarla süsleyip sözde festivallimsi bir hava yaratılmak istenmişse de bana bowling salonundan çok duğün salonu dekorunu andırdığını itiraf etmeliyim.

Ne yazık ki grafikler düşük çözünürlükte ve 256 renk

Oyuncuların, hızı saniyede 3-4 kareyi bulan akıcılıktan uzak hareketleri oyunun güçlü olmasını bekleceğim görsel özellikleri bakımından yaya kalmasına yol açmış.

Müzikler çok şükür ki grafiklere benzermiyor. Gerçekçi ses efektleri ve yarım yüzyıl öncesinin CD kalitesinde orijinal müzikleri, durumu biraz olsun düzeltiyor.

Alley 19, internet ve network üzerinden oynanabiliyor. İster tek bir bilgisayarda oynayın, ister çoklu oyuncu seçeneğini kullanın 4 kişiyle sınırlısınız.

İddiam, bir kaç ufak ayrıntının oyunu güze leştirebileceği yönünde. Örneğin atışlar öncesinde topun boyutunu belirlemiyorsunuz.

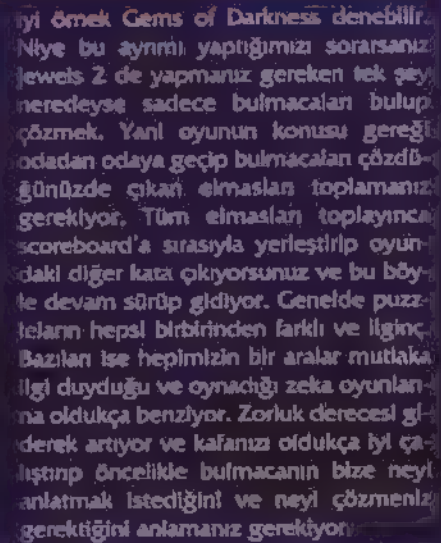
Salonların sayıca azlığını ve evinize uzaklığını düşünürseniz, sonuçlarıyla sürekli olarak kendini tekrarlamayan Alley 19'la uzun süre eğlenebilirsiniz. Üstelik bu, 3D hızlandırıcı karta ihtiyaç duymayan düşük sistemlerde bile rahatça çalışabilecek bir oynasa. Yine de umarım piyasaya daha fazla bowling simülasyonu çıkmaz.



YAZAR	Ozan Arslanmez	mailto:ozan@mail.ege.edu.tr
KURMA	Logicware Bowling	
SİSTEM	Windows 95	10 MB
İÇERİK	Perli, m. 60	2x
RAV	16 MB	4 Kişi

DESTEKLENERLER :

GRAFİK	★★★★★
SES/MÜZİK	★★★★★
ATMOSFER	★★★★★
Oynanabilirlik	★★★★★
LEVEL CD	★★★★★

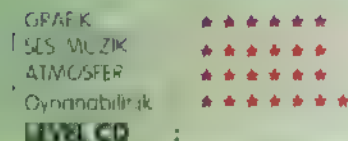


Jewels of the Oracle'in yapımcılarının elinden çıkmış olan Gems of Darkness Quick Time Video teknolojisini kullanarak bir film animasyonlar Cd'de movie olarak kayıtlı. Zaten Cd'inde yüzde seksenini kaplayan dosyalar bu videolar. Yine aynı filmmanın oyunu olan ve Jewels 2'nin önceki bölümü olarak bilinen Jewels of the Oracle'in dünyada 200.000 adet orijinal kopyası satılmış.

Background: The purpose of this study was to determine the prevalence of self-reported depression and anxiety among a sample of young adults in the United States. **Methods:** Data were obtained from the 2007 National Survey of Adolescent Health, a nationally representative survey of 10,000 young adults aged 18–24 years. **Results:** The prevalence of self-reported depression was 10.3% and self-reported anxiety was 12.1%. The prevalence of self-reported depression was significantly higher among females than males (12.1% vs. 8.6%, $p = .001$). The prevalence of self-reported anxiety was significantly higher among females than males (13.8% vs. 10.4%, $p = .001$). The prevalence of self-reported depression was significantly higher among those with a history of mental health problems than those without (15.1% vs. 9.1%, $p = .001$). The prevalence of self-reported anxiety was significantly higher among those with a history of mental health problems than those without (16.1% vs. 11.1%, $p = .001$). **Conclusions:** The prevalence of self-reported depression and anxiety among young adults in the United States is high. The prevalence of self-reported depression and anxiety is significantly higher among females than males and among those with a history of mental health problems than those without.

Al bak yanı bir oyun geldi kende
Cevle diye bit oyun. Gelde
yoklayak nam biptin?

100



REVISED



...e kurulan bir oyundan beklenilen çok daha fazlasını.
Oyun arkeolojik araştırmalar yapılan bir mağarada, yeryüzünde geçiyor. Ve zamanı üç Cd'den okuyor. Sadece bulmacadan oluşan her bir kata bildiğinizle yeni cd'yi takip devam ediyorsunuz. Her kata bir cd olduğuna göre dolayısıyla oyunda toplam üç kat ve 24 ana bulmaca olmak üzere tarafınızdan çözülmeyi bekleyen 80 bulmaca bulunuyor. Bulmacaların zorluk derecesini ayarlayabiliyorsunuz. Puzzle her zaman oldukça kolay bir aralıktadır. Zorluk ve sürükleyicilik yada kilitlenmelerle karşılaşmaz. Beyniniz kullanılmayacak değil, çok orijinal fikirlerle karşılaşacaksınız.

İkinci edim grafikler ve ana plan gerçekten etkileyici ve iyi bir atmosfer oluşturuyor. İçerisinde dolandırıcınız mağarada 11 yaş arkeoloji profesörü Bhandar ile birlikte oyun içerisinde ara sıra konuşarak yardımcı oluyor. Oyunun menülerinde harita, hatıra sandığı ve bir kitap göreceksiniz. Harita nerede olduğunuzu ve nereye gideceğinizi karıştırmadan size yardımcı olacaktır. Harita sandığı da adı üzerinde bulmacaların çözüldüğünde açılacaktır. Doğru zamanlarda kullanmak için saklayacağınız bir kutu. Kitap oyun boyunca talimatlarınız yerlerde olan en iyi yardımcınız olacaktır. Sadece gerektikçe talimatlarınızı ve geçemediğiniz bulmacaları için notlar almanız yararlı olacaktır. Çünkü kitap tüm bulmacaların çözümlerini içeriyor ve hiç oynamadığınız bölümlerin çözümlerini de çıkaracaktır. Bu oyunun bir boya para vermesi sizin bir köşede bekleyen adventure değil bulmaca çözektir.

Ayrıca Gems of Darkness tam bir aile oyunu çünkü hiçbir vahşet sahnesi içermiyor ve zekayı da geliştirici rol oynayacak bir oyun. Çok oyunculu desteğine zaten ihtiyacınız yok. En azından bir arkadaşınızla yada ailecek bulmacaları tartışabilirsiniz. Son zamanlarda sık sık duyulmaktadır ve ailecek beşinci oturup zaman geçirmeniz mümkün olacaktır. Ama konulu bir adventure arıyorsanız bu oyun kesinlikle Gems of Darkness değil.

GEMS

OF DARKNESS

LEVEL 10/98



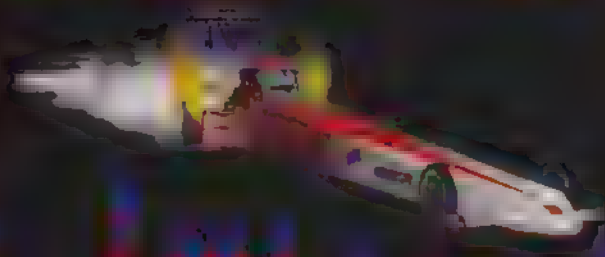
Sadece

CHIP

Size Yeter!

TERRA DRAG RACING

BURNING VELOCITY



zorunda kalacağımı düşün. Ama herhalde beğeniyorsun, yoksa bazılarının dediği gibi yazılanı okumadan sadece hile sayfası ve CD için mi alıyorsun bu dergiyi. hmmm! Eğer öyleyse neden parana ve bizim zamanımıza yazık ediyorsun, şu yazılan yazmak için makinenin karşısında gözlerimizi yediğimizi bili-

ki sürücü ve cehennem kaçını iki arabaya da motor, isteğe bağlı olarak tabii, ilave edilir. Sonra bu araçlara azar azar nitro-metan denen ve bir nefes çekmeye bile sizi komaya sokabilecek kalitede bir yakıt ilave edilir. Aman dikkat bu yakıtın son derece patlayıcıdır! Sonra araçları doldukları yerde tamgaz verilip lastiklerin ve asfaltın sıcak çikolata, hmmm. kuyumamına gelmesi sağlanır. İstenen kuvama sağlandığında her iki aracın frenleri bırakılıp pistin iki yanına serpilmiş seyircilerin neşeli tezahüratları arasında pistin sonuna dek yarışmaları seyredilir. Yanışlar genelde üç ila beş saniye sürer ve seyir son derece lezizdir. Yanışları sonra bir hasteneye gidilip patlayan kuyruk sakları diktirilir, zira bu 6000 beygirli devan güçlü araçlarda susturucu kullanılmaz, sıcak servis yapılır, afiyet olsun!



Hmmm. İyili çikolatalarımış ha neyse daha fazla bilmedi. Aha, işte buldum, demek Deep Purple diskini buraya koymuşum. Bakalım bakalım. Smooke on theeeeee waaaaaceer, fire in theee skyyyyy, woaaaaaaceerohhh! Lan ben niye cilli yıllarda doğmadım ki, hay canına yandığın galaksisi, tüm eğlenceyi kaçırmışım beee! Altına bir Harley ya da Chevy çakker dünyayı turlardım, Amerika, Afrika, Avrupa ve tabii Asya, İnsan doğunun havasını koklamadan, o baharatlı yemeklerini tatmadan yaşadığını anlar mı beyav? Shit vardı geldik bu sırbk, cilla, cilliliyetsiz, içi boş, dışı kokmuş çağda doğduk. Uh, o ses de neyin nesii, aha sevgili okurcular gelmiş benim sayfaya duhul olmuşlar bile, dergi nasıl sayılır okurcu? Umanım beğeniyorsundur, yoksa iyi kalite çikolata, kahve, nikotin ve benzin almak için başka bir yol bulmak

ıyorsun herhalde? Boşveeeeer be adam, okuyucunun amacını sorgulamak sana mı kalır? Neyse hazır buraya gelmişken sana bir oyun anlatıvereyim de sayfadan eli boş gitme. Bak şimdi önce Drag yarış nedir, 400 ila 1600 metrelik dümdüz asfalt bir pist alınır, üzerine kafayı süratle bozmus i-





Bu araçların yaralarını diktirleyen oyun geliştiricilerin adı NHKA olup bir kasalımadır. Yani bu oyunun kapağında gördüğünde kim, yani bu oyun bir Drag Racing simülasyonu, tipik Burnout gibi, tımmı ben nedeni bu kadar aklıymı? Herhalde şokulatadan olsa gerek, dur bir ısık da ala aklıymı? Nyammm, evet ne diyorduk, oyun Burnout ile gibin, yani 6000 beygirlik bir arabanın içine konulup yeşil ışıkla beraber solukla platin sonunda alyon olunuz. Sistem olarak ne mi istiyor, hatta grafik kartını örnek vereyim, en az 4 MB 3Dfx, mümkünse 8 MB ya da daha fazla. AGP bir kart. 4 MB 3Dfx ile ancak düşük detay seviyesinde çalıyor, tabii işlemci olarak bir P-2, hafıza için 64 MB RAM gibi diğer detayları da unutmamak gerekli. Olmazsa çalışmaz mı, onu denemedim, ama 200 MMX, 64 RAM ya 4 MB Voodoo ile çalıştığından bile öyle pek diye dokunur bir grafik elde edemeyiz. Bence bunun tek sebebi programın muhtesem grafiklere sahip olması değil, 3D tasarımların bir engine üzerine kurulmuş olması. Muhtesem grafikli yarış oyunlarını gördüm ki bunun yarısı kadar bir ayrıntiye haldır haldır çalışıyorlardı. Grafikleri kötü demiyorum tabii ama pek öyle yüksek detay seviyesinde görebilmek de nasip olmadı hani.

Tüm yarışın 400 metre ve 5 saniye kadar sürdüğüne bakıp tabii bu oyunu pek kolay sanmayınız sakın, 3 zorluk seviyesi var ve Novice seçeneği her ipliğinizin yerini bilmezse yapılıyor. Full Pass ise her halde sizin yemenizi gerektiriyor ve insanın bana for-

malitesi bu kadar bol olan bir motor
sporcu daha gilemedim ben. Sonra diğer
sezon boyunca profesyonel oynamak is-
terseniz aracı bakımından tutun da
sponsörlerin iyi dereceleri alınarak ho-
nut edilmesine de pek çok fırsat var.

Tabii aracı yanşı-
bahazırlanmasından
bahsetmiyorum bi-
le, için detayını se-
zon başında kiralı-
dığınız teknisyen
yapsa da kalan te-
mel ayarları yap-
mak size düşüyor.
Ancak şunu hemen
söylemek lazım:
Burnout ile karşı-
laşıldığında bu o-
yunun garaj kısmı
oldukça basit kalı-
yor. Burnout oy-
narken motorun gi-
riş manifold aç ve
çaplarını değiştir-
mek, ya da kompresyon oranıyla oynat-
mak mümkündür. Burada, işler nispeten
basit tutulmuştur.

19. **Answer: D** The author's main purpose is to inform the reader about the importance of the



motorlu okunamayacağı gibi bu gün
geliyor da gözden kaptırmamak lazım.
deği mi sevgili okurcu? Aaa, bek sayfa
nın sonuna gelmişiz bile. izninizle burada
enden ayrıyorum, derginin her sayısını
okunayı ilmal etme salon, OK? Ama il
çin rahat olsun, ED vermekten vazgeçer
çok de değiliz yani.



FRMA/TJR	Thansaw Charle
STEM	Tanirum/Yang
IS: M	Windows 95 98
6AM	Portum '66
	32 MB

- 1.6 MB ROM
- MULTIPAYER

00 MB
6X

GRAFIK
SELMALIK
ATMOSFER
OYUNABİLİRLİK
LEVEL CD

方 方 方 方 方 方 方
 自 自 自 自 自 自 自
 新 自 立 方 方
 自 自 自 自 自 自 自

DESTEKLENERLER :

D3D

creatures 2

Yaz nedir şu bizim bilgisayarlar-
dan çektiğimiz. Belkide bir gün
içinde bilgisayarımı yüz bir
milyonuncu resetleyişim ve rekorlar
kitabına geçecek bir durum (aklıma
gelmişken böyle bir rekor var mıdır
acaba?). Benim tepeme çıkan yoğun
ısıcaklık sanırım bilgisayarı da etkilemiş
olacak ki tam yazıların bitmesi gereken
günde bana bu naneyi yapıyor. Alacağın
olsun. Dilde yokki anlatasın. Vaktünde
okulda assembly öğrenseydik belki izah
edebilirdik. Bak kardeşim şu aralar sıkı-
ışığım. Söz, şu yazılar bitsin sana seni bir
işlemci alcaz. Yazı sırasında hiç kilitlen-
mezsen belki 3dfx bile alabilirim ona
göre.

They're back...

Daha önceden Creatures oyununu
duymamışsanız iml yüzünden vahşet
bol kanlı, yaratıklı marattıklı oyunlardan
biri sanmışsınızdır muhakkak. Çünkü in-
sanlar geneide bol vahşet eğilimli
olduklarından film yapımcılarının da
oyun firmalarının da eserleri yapıcı değil
yüzü tünden okuyor. İlmazemle gibi
olmasın aklı filminin içinde bile morar-
mış eserler yüzerse bende oyunlarda
BFG'ni öldürden biriktirmenim de
Nolur olmaz yanı. Neyse şaka bitiyor
ben daymayenlara yine de okuyun
Creatures oyunu Tamagotchi'ni daha
piyasada yaygın değilken yavaş yavaş
olmayan birşeyleri yetiştirme
pek yokken yazılmış ve yavaş yavaş
menlik posine dır dır etmiş
yazıyı yetiştirme (özellikle
bir oyun. Aslında
larda gördüğün
Önceden söylemişim
etazında olduğun
biferte kuyulanacak gibi
ile apayn. Edece
canlandırma için
oyunda her zaman
cokmucukla bir
gıcak bir kalem
göre yetiştirip
etm. Büyümek

sinin da olamaz ve 9 yaşın üstündeki
herkese tavsiye edilebilir. Gerçi oyunlar-
daki yaş sınırını pek takan olduğunu
sanmıyorum ama yine de Mindscape ve
Cyberlife firmalarının bu davranışı ödül
almaya değer doğrusu.

Biraz oyunun fikrinden bahsedelim.
Yapay zekanın ne olduğunu biliyorsanız
(Artificial Intelligence) eğer işte bu oyun-
da da nerdeyse yapay bir yaşam söz
konusu. Bu yüzden yazılan oyunun çok
gelişmiş bir program olduğunu kabul
etmek gerek. Gerçek yapay yaşam fik-
rinden farklı ise sayısal bir DNA'ya
doğan, büyüyen, öğrenen, yaşayan, ço-
ğalan, evrim geçiren ve sonunda yine
her canlı gibi ölen bir yapıya ve buna
uygun görüntü ve davranışlara sahip
olması. Aynı canlı bir yaratık yada insan-
mış gibi tecrübe ediliyor ve genelleme-
ler yaparak karşılaştığı sorunlara çözüm-
ler buluyor ve tepkiler veriyor. Tabiki
özellikler diye düşünürsek bu yaratık
baba ve atalarından
geçen özellikler
ve özellikler

Bu konuda siz ilk terbiye veren an-
ne-baba oluyorsunuz. Evet ilk defa
yaratıkları öldürmek yerine doğumdan
ölümüne nesilden nesile gözcülük ve öğ-
retmenlik edeceksiniz.

Hayırlı olsun nur topu gibi bir yaratığınız oldu

Tepe tepe büyütün. Eee bu durumda
bebelerin kim olduğunu da bilmeniz
gerek. Yarıtların genel cinsi Nom ve
Albia diye bir ülkede yaşamaktalar.
Nom'ları sürekli burada takip edip el-
ikonu ile gözcülük yapmak zorundasın-
ız. Tabiki sizi göremeyen Nom'lar bu-
yukmuş gibi kendi başlarına hareket
ediyorlar. Üzerinde bulunduklarınıza
Albia'da faydalanabileceğiniz bir sürü
otlar, değişik yiyecekler, başta top ol-
mak üzere oyuncaklar, şifin Nom'lanni
huda dil öğrenmesi için bilgisayarlar bu-
lunmakta. Tabiki sizin onları
uzak tutmanız gereken
tehlikeler de var. İlk
yapmanız gereken di-
yada erkek iste-
diğiniz yumurta-
yı . gezegen
yollayıp oradaki
kuluçka makinesin-
de ilk evrimsel başlat-
mak. Neredeyse çok
ulusa olan yaklaşık 15
oyun saati ömürleri
boyunca mutlulukları
ni. mürvetini ve dola-
ysıyla çocuk çocukları
görüp öldüklerinde
de mezarlığa kaldır-
mak. Bu durumda iyi bir
oyun çıkarırsak birkaç
nesil sonraki işlemcim
oldiki Nom'ların
sorunlarına yetiştirilir-
ler. Eğer ben işlemci
fabrikalarına canlan-
dığım Franken-
nom'ları göndermez-





ve ilgilenmek istiyorsa
nız beyin ve DNA de-
aylı analiz edebileceği-
niz yardımcı menüler-
den faydalanabilirsiniz.
Her Nom'un dolayısıyla
yapısı da diğerlerinden
farklı olduğundan ileri-
de nasıl bir yaratığın
örataya çıkacağı şim-
iden kestirmek pek
mümkün olmuyor. Eğer
bir yaratığı oluştur-
nız ileri kısımda üstün-
seke kabiliyetle
Nom'ları yetiştirmeniz
mümkün. Dikkat edil-

bir olay doğrusu. Bu du-
rum yavrularınıza daha iyi bakmanızı
sağlar umarım.

Creatures 2 oyunu genel olarak ele-
 alındığında iyi ve yaratıcı bir oyun. Fakat
 ilk bölümüne göre çok fazla özellik içe-
 rdiği söylenemez. Yine de gerçekten oy-
 namaya değer bir oyun. Çünkü bir saat-
 lik oyun süresi sonunda bile yetiştirdiği
 nız yaratıkların sizin eserinizi olduğunun
 görmek umrın gerçeği gibi olmasa da
 çok güzel bir his uyandırıyor. Aslında
 küçük çocukların yetişmesini için de iyi
 ve yararlı bir oyun. Çünkü oyunun bir
 yaş sınırı yok. Bilgisayar oynayabilen her
 yaşta insanın çok büyük zevk alarak ve
 ille geçireceğini eminiz. Para verip
 nefret edeceğinizi ortamlarda oyun
 oynamaktansa neşeli bir ortamda yakı-
 geçirmeyi isterseniz vakit geçirmeden
 oyunu satın alın. Son olarak yazımı bitir-
 meme hiç ni hiç yardımcı dokunmayan

Bu arada bilgisayarıma verdiğim 3dix
 sözünü geri alıp, klavyeye de bir yum-
 ruk attıktan sonra kaktığın yerden de-
 vâm ediyorum (sorry). Nom'ların kendi
 aralarında konuştukları bir lisanları var
 ama sizin amacınız erken yaşta İngiliz-
 öğrenmelerini sağlamak. Bunu da lisan-
 bilgisayarları çalıştırarak yapabilirsiniz.
 Bu sevimli ve mesaki yaratıkların çok
 hızlı bir şekilde İngilizce minidandıkları-
 nı göreceksiniz. Çünkü ileri yaşlarda
 yarılmı öremeye ve çocuk yetiştirmeye
 başladıklarında öğrenmeye karşı olan il-
 gileri kendi tecrübelerine göre hareket
 etmeye kayacaktır. Tabii sözden anla-
 dıktan zamanda elinizi kullanmayı iyi bi-
 lmeniz gerekiyor. Olumlu şartlandıma-
 larında bulunmak için burunlarını oksayip
 kötü hareketlerinde de popolarına bir
 tokat vurabilirsiniz. Yediklerine, uykula-
 rına, fiziksel ve ruhsal durumlarına dik-
 kat etmeniz gerekiyor. İyi merak ediyor

mesi gereken kötü tehlikelerden bir
 Genetik adı verilen başka yapıyı yaşam
 önleri. Çünkü bunlar hatalı bir deney
 sonucu ortaya çıkmış saldırgan, hızlı
 hastalık taşıyıcı ve sizin içinizi kötü dav-
 ranışlara sürükleyebilen birer. Daha
 ileri aşamalarda sürekli yeni
 özelliklerle karşılaşacaksınız.
 Daha önceki bölümde diskler
 üzerinde gelen ve yok olması
 korkusu yüzünden byuğu biraz
 daha zorlaşmış yumurtalar bu
 sefer oyunun içerisinde me-
 cut. Yinede dikkatli kullanma-
 nız gerekiyor çünkü sadece 3
 ark oluşturacak kadar yumurta-
 nız var. Yeni nesilleri ancak
 kendi aralarında üremeye ya-
 ratmanız gerekiyor. Bütün bir-
 iki, üç dişi, üç erkek yumurta-
 dan yani toplam altı yumurta-
 dan yaratacak olmanız dikkatli



Bilgisayarıma çok teşekkür ediyorum ve
 değil 3dix almak floppy'sini sökeceği-
 mi kendilerine bildirmek istiyorum.
 Alacağın olsun teknoloji.

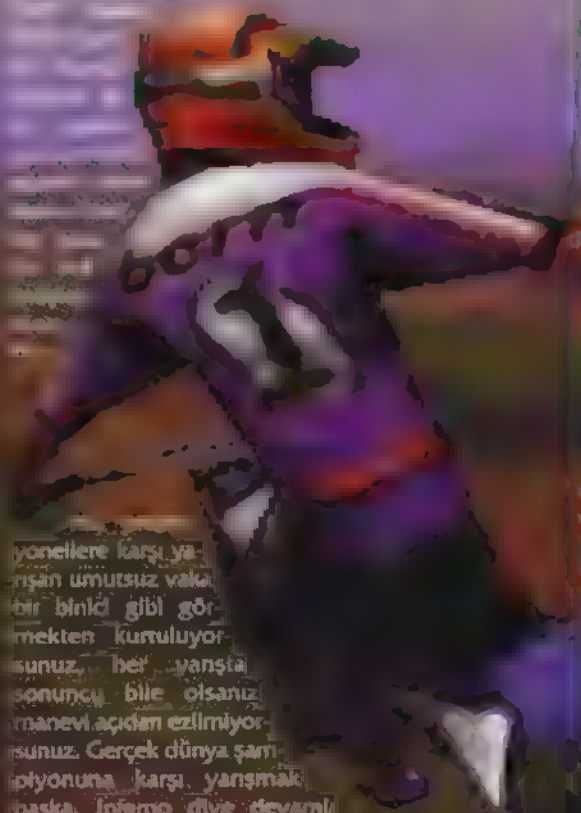
NOT: Firmanın bize
 göndermiş olduğu
 reviewable yani inceleme
 oyunu. İlk bölümde olduğu
 gibi yumurta disketi
 içermiyor.
 (Nası yani ? - BLX)



YARATILAN: 3dix@hotmail.com
FİRMA/TUR: Mindscape: imulasyon (Yaşam)
SİSTEM: 386/486
SİLEMCI: Periyot 143
RAM: 16 MB
HDD: 200 MB
CE POM: 4x
MULTIPLAYER

DESTEKLENERLER :

GRAFIK: ★★★★★★
SES/MÜZİK: ★★★★★★
ATMOSFER: ★★★★★★
Oynanabilirlik: ★★★★★★
LEVEL CD :



Yonellere karşı ya-
nışan umutsuz vaka-
bir binici gibi gör-
mekten kurtuluyor-
sunuz, her yanlışta
sonuçta bile olmanız
manevi açıdan ezilmiyor-
sunuz. Gerçek dünya şam-
piyonuna karşı yarışmak
başka. İnferno diye devamlı
taktikler atmaya hazır olmanız lazım.
Sistem ilavesine gelince, oyun sadece
Linux altında çalışıyor! Şaka tabii,
bırakalım.
Olabilir ki, işlemci 333 MHz, RAM 32 MB
33 olmak. Tabii burada ufak bir detay
var, eğer 2 MB VRAM takılı hızlı bir gra-
fik kartınız varsa o zaman en az P-166
gerekli olacaktır. P-133 ile 4 MB
VRAM takılı bir sistem ilavesiyle kartınız
çalışmaz ya da çok yavaş çalışır. Benim
sistemim 200 MMX, 64 RAM, P-166, 32
MB Memory, 2 MB VRAM. Çoğu oyun
çalışmaz. S1 işlemci ile de çalışmaz.
Eğer bir işlemciyi 333 MHz ile 2
MB VRAM takarsanız işler çok iyi olur. 300
MHz işlemci ile de grafik kartı Dnwin
32 MB VRAM ile çalışmaz. 64 MB gra-
fik kartı en iyisidir.
Benim sistemim 333 MHz işlemci,
güçlü bir grafik kartı,
2 MB VRAM, 64 MB RAM, 200
MMX işlemci. Bu sistemde 300
MHz işlemci ile de çalışmaz.
Benim sistemim 333 MHz işlemci,
güçlü bir grafik kartı, 2 MB VRAM,
64 MB RAM, 200 MMX işlemci.
Bu sistemde 300 MHz işlemci ile de
çalışmaz.

[illegible]

bu konuda oyun yapıyor, yani bu konuda yarışmanın cebinden bir şeyler çıkarıp arkadaşlarına aktarmak için yarışmak değil mi? Tabii şimdi yığdın katledilmesinden sonra hakkının doğru paylaşılmasını gerekli alın size son oyunlar Motocross Madness, doğrusu hala inanmıyorum. Fakat bu oyun bugüne dek oynadığım en iyi motorsiklet yarış oyunu. Benlik benlik değil, gerçekten yarışmak. Gerçekten yarışmak. Spor motorsikletleri ve yarış otomobilleri konu alıyor. Oyun, Microsoft'un Final

dir. Bu oyunun motorsiklet yarışları için yapılmış. Oyunun amacı, yarışmak ve yarışmak. Tabii genelde bu tür oyunlarda gerçek yarış takımlarının ve motorsiklet şirketlerinin sponsorluğunu almak tercih



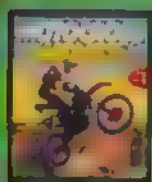
May The Force (feedback)
Be With You!

...ur ve konur. Özellikle
...e lastiklerin dönerken oluşturduğu
...merkezkaç kuvveti ve virajlara girerken
......
...tümü etkisi bu aracın dengesinde büyük
...rol oynar. Bir diğer önemli unsur binici-
...dır. Bir motorsiklete otomobil gibi sade-
...ce direksiyon yardımıyla kumanda edile-
...mez, sürücü devamlı olarak vücudunu
...kullanmalı, ağırlığını çeşitli yönlere aktarıp
...motora uyum içinde olmalıdır. Şah-
...sen sekiz yıldır motor kullanıyorum, ne
...zaman düştüysem bu ya yürümeye huzun-
...da ya da duruk motorla olan fiziksel
...ritibatımı bir an kaybetmiş olmamdan
...kaynaklanmıştır, yani motor dalgalılık
...kabul etmez, özellikle düşük hızlarda.
...Oyunda işte tüm bu koşullara fazlasıyla
...bağlı kalınmış, sürücüyü ve motoru di-
...rardan görüyorsunuz ve kamera açısını
...360 derece döndürebiliyorsunuz. Sürü-
...cü her zaman belli bir dengeye sahip ve
...durduğunuzda ayaklarını yere koyuyor.
...aracak hareket halindeyken sadece joys-
...tick ile sağa ve sola kumanda etmek yete-
...rli değil, joystickleri ittiklerinde binici
...ağırlığını ön tekerin üzerine doğru ver-
...yor, bu kros motoru ile keskin dönüşler
...yapmak ya da dik bir yokuşu devrilme-
...den çıkınak için gereklidir. Joystick geri-
...ye doğru çekildiğinde ise tam tersi ola-
...caktır, bu da hızlanırken, dik yerlerden
...inerken ve motoru şaşıldırırken uygu-
...lanması gereken bir teknik. Mesela hızla
...tor rampaya yaklaşıyorsunuz ve çok
...yüksek bir uçuş yapmanız gerekir, önce
...ileri tip ön süspansiyonu yükler, tam
...rampadan uçarken hızla geri çekilip
...amortisörlerde biriken basıncın yardımıyla
...bir mancınik etkisi yaratırsınız. Ha-
...vadayken gaz vermek arka tekeri dön-
...dölüreceklerinden, arka taraf aşağı doğru
...inecek, fren sıkılırsa ön teker duracağından
...dan burun için ayrı etki yaratılacaktır.
...Ayrıca uçuş esnasında motora sağa ya

Tabii bir kros motoruyla tüm yapabileceğiniz rampalardan uçmak değil, bu
...yanlar geneelde oldukça gelişmiş
...geçer, seyretmesi de çok zevklidir.
...Oyunda da birkaç farklı yarış çeşidi bul-
...unuyor. Baja yarışları açık ve oldukça
...engebeli bir arazide geçiyor, belli noktalar
...arasında yarışyorsunuz ve ilk bitiren
...kazanıyor. Buradaki harita oldukça büyük
...olduğundan ve izlenecek bir pist
...bulunmadığından, ekrandaki yetil ok size
...sonraki noktanın yönünü gösteriyor.
...Supercross ise tamamen Amerikan kad-
...bir yarış türü, adamlar önce bir stadyu-
...mu toprakla doldurup görebileceğiniz
...ten acımasız ve dar pistleri yaratıyorlar.
...Sonra bol müzik ve tezahürat eşliğinde
...kuyasıya yarışıyorlar, upki futbol maçı gi-
...bi. Seyretmesi ve tabii oynaması mühte-
...sem zevkli bir yarış türü bu, ama adamların
...stadyum anlayışı bizimkilerden bi-
...raz daha farklı tabii, özellikle de boyutları
...olarak. En maharet isteyen oyun ise
...Stunt Quarry, burada en basit tabiri
...sürücüler artistik yeteneklerine göre puan
...alıyorlar. Tam gaz bir tepeye yaklaşıp
...yerden 30 metre kadar havalanıyor, ha-
...vada motorunuzla çeşitli hareketler
...yapıp yere düzgün bir biçimde iniyor.
...hareketin zorluğuna ve düzgünlüğüne
...göre puan kazanıyorsunuz. Eğer zaman
...tutmazsa bunun üstü çakılıyorsu-
...nuz, ama merak etmeyin, motor ve
...sürücü bol çarptı çakılmalanına rağmen
...tekrar ayağa kalkıyor, gerçek hayatta
...çok zor tabii. Bu hareketleri nasıl yap-
...acaksınız, havadayken belli tuş ve yön
...kombinasyonları buna imkan tanıyor.

Tabii kontrolleri kendi isteğinizle geldi-
...de ayarlayabilirsiniz, hatta oyunu alırken
...dek denge ve sürüş konusunda oyunun
...yardımı olmasını bile sağlayabilirsiniz.
...bu hareketler sadece Stunt Quarry ile si-
...nirli değil, mesela Supercross esnasında
...da yapabilirsiniz, size puan falan kazan-
...dırmaz ama düzgün yapabilirsiniz se-
...yircilerden deli gibi tezahürat alırsınız.
...Oyunu bilgisayar kontrolündeki on kişi-
...ye karşı oynayabileceğiniz gibi, tam bir
...Multi-player desteği bulunduğunu da
...unutmayın.

Motocross Madness hem grafikleri
...nem de kaliteli yapısıyla övgüye ve
...oyunmaya değer bir oyun, motorsik-
...letleri sevmesiniz bile sizi ekranın başı-
...na yapıştıracaktır. Né denli gerçekçi
...olduğuna gelince, iki saat devamlı oy-
...namak beni iki saat gerçekten kros mo-
...toru kullanmışım gibi yordu, bunu daha
...önce TLE Fighter dışında hiçbir oyun ba-
...saramamıştım. Grafikler çok üstün kalite,
...sesler ve müzik ise o kadar olmasa bile
...yine de iyi sayılır. Oyunu fazla zor kulma-
...mak için motorları otomatik vites yap-
...malan bence iyi olmuş, ne de olsa vites-
...lerle ilgilenmeden de oyunu yeterince
...zor. Yapay zekaya gelince kusur bul-
...madım, rakipleriniz sizi oldukça zorlu-
...yor, ama bazen işi berbat edip yere
...kafaüstü nebiliyorlar, yani kusursuz ve
...sıkıcı değil. Zaten motokros yarışla-
...rında eğlencenin yarısı binicilerin göste-
...rişli taklamları seyretmekten kaynakla-
...nır. Sanırım Microsoft programcılar
...arasında hafta sonları bu sporla uğraşan
...birkaç ilginç tip mevcut, aksi halde böy-
...ce mükemmel bir oyun yazabilmelerine
...imkan yok. Gidip alın, 3Dfx kartınız yok-
...sa gidip hem oyun hem de kart alın. Bu
...oyuna değer çünkü!



MOD DOG
MICROSOFT
SLEMCI
BİLE

Mod Dog
Microsoft
Windows 95/98
Febru 1998
100%

HDD 50 MB
CD-ROM 4x
MULTIPLAYER Var

GRAFIK *****
SES/MÜZİK *****
ATMOSFER *****
Oyundaki Etki : *****
LEVEL CD :

3Dfx-D3D-Joystick

LEVEL 1000

9

Kediler köpekleri sevmez, köpekler de kedileri. Birtakım medya tarafından yapılan haberler sadece istisnadır. O hayvanlar haber yapılmak için özel eğitim almışlardır.

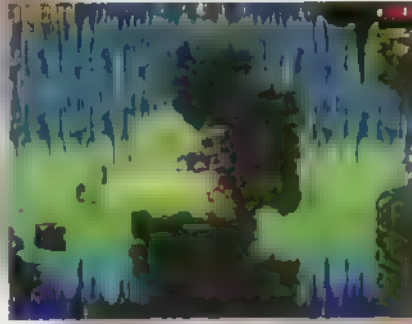


Yazın giriş bölümü her zaman mutlu ve bir kedi yavrusu kadar sevimli olmak zorunda değildir. Bazen yüzünüze karşı gülen bir kişinin arkasından çeviretiği dolaplar kadar iğrenç ve hatta bir çingiraklı yılan kadar öldürücü de olabilir. Şimdi bana bu hidetlin sebebi sorabilirsiniz. Bu hidetlin nedeni ormanların ölinçli şekli de ya da... Bu hidetlin nedeni birkaç kişinin keyfi yerine gelecek, ormanın ya da evin kısımlarına evlennin avlusunda ve havuzlarının başında güneş enirken bakarak "Ah canım memleketim ne de yeşil, Vala Türkiye cennet ça'nımı!" demeleri için ya kılınmış olması. Artık şunun farkına varmamız lazım, biz belki dünya çerisinde yaşayan en zeki varlık olabiliriz, o birmizi kendi yaptığımız makinelere kullanarak öldürebilir veya köle edebiliriz. Ama biz hepimiz doğanın kolektiyiz. Biz, atalarımız veya şu an aramızda yaşayan gözlerini para hırsı bürümüş insanlar çeşitli nedenlerle doğaya zarar verdik ama artık bunun geri dönüşü yok. Şu an yapabileceğimiz tek şey bu yıkımın devam etmesini önlemek. Bu ben

aşar demeyin. Mutlaka hepimizin yapabileceği bazı şeyler vardır. Yere çöp atmayın, tükümeyin doğada uzun süre yok olmayan maddeleri kullanmaktan kaçının ve olabildiğinize ağaç dikmeye çalışın. Kundağcılar için. "And The End Of The Breaking. I'll Be Watching You Die" - Manowar

Artık Oyun Zamanı

Kahramanımız yani Kaptan Claw her zaman olduğu gibi bu oyunda da esas olan olduğu gibi iyi bir dövüşçü. Macera adamı Kaptan Claw tayfasın toplamış açık denizlerde korkusuzca dolaşırken saldırıya uğrar. Saldıran da acımasız, dünyadaki en kötü varlık olan Spaniard



Armada (Codker cinsi bir köpek). O kadar kötü bir köpek ki Armada, önün yaptıklarını dünyanın en sarhoşu bile yapmaz. Her neyse çetin geçen bir çarpışmadan sonra kafasına kalas düşmesi sonucu kaptan yakalanır ve Armada'nın melez köpek savaşçıları tarafından korunan bir hapis haneye atılır. Hücresinden kaçmak için yo, ararken bir taşın arkasında bir mektup ve harita parçası bulur. Harita, The Amulet Of Nine Lives'in (Dokuz Yaşamın Tilsimi) yerini göstermektedir. İnanca göre bu tılsım sahibine ölümsüzlük gücünü kazandıracaktır. Ve Kaptan bu tılsımı bulmak üzere hapis haneden kaçır. Sonsuz maceraya ve heyecana hazır mısınız?

Magic Claw

Oyun toplam on dört seviye ve yedi ayrı mekandan oluşuyor. Her mekânın birinci bölümünün sonunda haritanın bir parçasına ulaşacaksınız. İkinci bölüm

sonunda ise o mekânın en güçlüsü veya en üst düzey yetkisine ulaşmanız ve öldürmeniz gerekir. Aksi takdirde ne bir sonraki mekâna geçebilirsiniz, ne de tılsımı kullanmak için gerekli olan dokuz zümritten birine ulaşabilirsiniz. Bu şahsiyetler öldürmenin en iyi yolu bir kenara sıkıştırmak ve eğilerek kılıçla hamle yapmak. Büyü, sihir veya dinamite karşı korunabiliyorlar. Bu yüzden bunları boşuna harcamanın hiçbir anlamı yok. Oyun sonuna kadar kırk değişik karakterle karşılaşacaksınız. Bu karakterlerin ortak noktası tümünün de kediler tarafından bir şekilde rahatsız ediliyor olması. Köpek, fare, kuş vs. Kaptan Claw bu savaş çerisinde çeşitli eşyalar da kullanıyor. Tabanca, dinamit çeşitli kılıçlar (Lighting, Fire, Ice), büyü gibi. Oyun içerisinde toplam 20 dakikaya varan çizgi film animasyonu mevcut. Bunun dışında grafiklerin yüksek çözünürlüğe sahip oluşu nedeniyle ışık oyunlarının oldukça kaliteli olması ve sesin de mükemmel olarak nitelendirilebilecek şekilde bütünleşmesi oyunun sıkılmadan saatlerce oynanabilmesini sağlıyor.

Nasıl Oluyo Da Oluyo

Action/Adventure tarzı Multiplayer desteği ile Internet ya da Network kullanarak altmış dört oyuncuya kadar izin veriyor. Ama ben denemedim, bilmem. Modern ile ilki bilgisayarlı bağlayarak Head To Head de oynayabilirsiniz. Bu oyunu diğer oyunlardan ayıran belki de en önemli özellik kendi karakterinizin aldığı puanları Kaptan Claw'un Internet sayfasına otomatik olarak gönderilebilmeniz. Bu sayede dünya çapında derece yapabilir, Türkiye'yi dünyaya tanıtabilir ve hatta en önemlisi hırk hırk (duygu içinde boğulmak üzereyim de) göğsümüzü kabartabilirsiniz. Ühhhhhhhhggg. Oyundaki ilk amacınız puan toplamak olmalı ve tabiri bu arada ölmemeye de dikkat edin. Diyeceksiniz ki niye? Çünkü oyun otomatik olarak Save ediyor ve her seviyede üç tane kayıt noktası var. Oyuna başarken ilk seçeneğiniz var. İlk önce son olarak kaldığınız herhangi bir kayıt noktasına yükleyebilir veya o ana kadar geçtiğiniz herhangi bir seviyeden oyuna yeniden başlayabilirsiniz. İkinci durumda puanlarınız sıfırlanacak ve oyuna yeni başlamış gibi muamele göreceksiniz. Üzülmeyin, insan zamanla alışıyor. Ne de olsa hayat da daha önemli şeyler var.





Aynılma Zamanı

Yazdık yazdık, sonuna geldik. Şimdi kısa bir özet gerekirse: Uzun zamandır bu tarz bir oyun oynamamıştım ve bu oyundan bayağı zevk aldım. "Abl, neymiş o öyle? Sıkıldım artık mistik oyunlardan. Abesmiş, Starcraft'miş neymiş?" diyenler için biçilmiş kaftan. Hiç şiddet içermemesi ve kan görünmemesi açısından küçüklerin rahatlıkla oynayabilecekleri bir oyun. Hadi bakalım size bir bilmece: Sepultura gelmezse ne gelir? Cevap: izaylupeS

İste Cheat'ler

Cheat'leri oyun esnasında yazın.

MPGOBLE - Goble hakkında bilgi

MPDEFVID - Tanınmış ekran çözünürlüğü

MPDECVID - Ekran çözünürlüğünü düşürmek için

MPINCVID - Ekran çözünürlüğünü yükseltmek için

MPJAZZY - Fps düşük çözünürlük

MPSTOPWATCH - Zamanı gösterir

MPWIMPY - Kibç kullanarak düşman öldürmeyi zorlaştırır

MPBOTLESS - Background resmini kapatır

MPMIDLESS - Platform resmini kapatır

MPTOPLESS - Ön plandaki resimleri kapatır

MPPOS - POS dünyasını gösterir

MPFPS - Frame Rate'i gösterir

MPMOONGOODIES - Moongoodies'i açar

MPKFA - God modu



100 Kredi



500 Kredi



1500 Kredi



2500 Kredi



5000 Kredi



7500 Kredi



10000 Kredi



15000 Kredi



25000 Kredi



10 Enerji Puanı



15 Enerji Puanı



25 Enerji Puanı



Bölüme Göre Değişir



Sureli



Uzun Sureli



5 Mermi



10 Mermi



5 li Dinamit



5'li Buyu



Ekstra Hak



Ateş Kılıcı Zamanlı



Buz Kılıcı Zamanlı



Işık Kılıcı Zamanlı



Özel Bölüm Kapısı



TAZAR
FPMATUR
SYSTEM
CD-ROM
RAM

Platform
Monolith Platform
Windows 95/98
Perform 7.2
16 MB

HDD 3 MB
CD-ROM 4X
MULTIPLAYER 64 Kişi

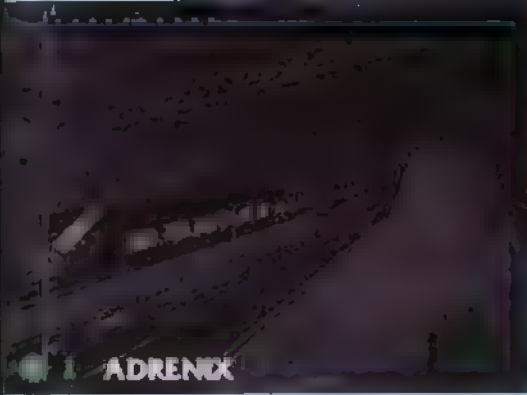
GRAFIK
SLS MÜZİK
ATMOSFER
Oynanabilirlik
LEVEL CD

DESTEKLENENLER :

- Joystick



Bu yeni bölümümüzde geçtiğimiz aylarda gözümüzden kaçan, veya ay sonunda gelip de o aya yetişmeyen veya fazla sayfa ayırmaya değmeyen oyunların kısa tanıtımlarını bulacaksınız. Dikkat, başlıyoruz, kendinize mukayyet olun...



ADRENIX

Adrenix'i iki kelimeyle ifade etmemi isterseniz, size "tam bir Descent kopyası" diyebilirim. Gerçi dört kelime olur o başka. Ama oynanışı Descent'e benziyor diye aklınıza oyunun Forsaken'a da benzediği gelmesin hemen, Adrenix'in değil Forsaken'a, Descent'e bile rakip olabileceği şüpheli. Neden? Bir kere herkesin üç boyutlu kartları, Pentium II'leri sonuna kadar kullandıkları bir zamanda, Adrenix'in programcılar teknolojiyi iki yıl geriden takip etmek istemişler. Sanki oyun iki yıl önce piyasaya sürülecekmiş de, gecike gecike bugüne kalmış gibi geliyor insana. Evet, belki Direct 3D desteği ile daha temiz grafikler elde edilebiliyor ama o da sanki ayıp olmasın diye sonradan eklenmiş gibi kişisiz bir şekilde ortalıkta salınıyor. Yani diğer üç boyutlu oyunlardaki ışık efektlerini bu oyundan bekleme. Müzikler ve demolar ise belki de oyunun en iyi yanları, ama onlar da ortalama bir kaliteyi bile tutturamıyor.

Grafikleri bir yana koyun, oyunun oynanışı da bir acaip. Sonuçta kullandığınız el arabası değil, havada asılı kalma özelliğine sahip bir uçak. Ama her nasılsa alet siz elinizi gaz tuşundan çektiğiniz anda çat diye duruyor. Eğer programcılar fizikten biraz olsun anlasalardı bu oyun yine bu grafiklerle iki kat daha zevkli hale gelebilirdi.

PIE
Shoot Em Up



Sky Base, 2010 yılında tamamlanması düşünülen bir uzay projesi olan International Space Station - ISS projesini konu alan bir yapımdır. Amerikan, Kanada, Japon ve Rusya başta olmak üzere birçok Avrupa ülkesinin ortaklaşa oluşturacakları bu uzay istasyonu, ilk etapta yerçekimsiz ortamda yapılacak deneylere ev sahipliği edecektir. Daha ileri tarihlerde ise, güneş sisteminin dış kesimlerine yapılacak keşifler için bir ikmal durağı vazifesi görecek. Oyunun kapakını görüp de "Ooo, uzay, araştırma, enval çeşit silah, öldürülecek uzaylılar" diye ağzınız sulanmasın, çünkü bunlardan sadece "uzay" kısmını bu oyunda bulacaksınız. Aslına bakarsanız Sky Base'i bir oyun olarak değerlendirmek de yanlış olur. Daha çok ISS projesini tanıtan, ve bu istasyonu oluşturacak parçaları kullanarak kendil kafanıza göre bir uzay istasyonu oluşturmanıza izin veren bir multimedya programı. ISS projesiyle ilgili her şeyi bu programda bulabilirsiniz, parçalarının üretildiği fabrikalardan tutun da projeye ilgili kısa filmlere kadar. İşin oyun kısmını ise kendil istasyonunuzu oluşturabilmek, bu istasyonun içinde gezilebilir ve istediğiniz yöreğe üzerinde 3 boyutlu olarak takip ettiği yolu izlemekten oluşturuyor. Bunun haricinde yapacağınız pek bir şey yok, bu da kısa sürede sıkılmanıza yol açabilir. Ama benim gibi uzayla ilgili her şeyi ilginizi çekiyorsa, insanlığın uzaya açılmasında yakın gelecekte atacağı en büyük adım olan ISS projesi de ilginizi mutlaka çekecektir.

Piranha Software
Multimedya



İsmine aldanıp da bu oyunu alanlara işimden geçmiş olsun diyorum, kazıklandınız. Bu oyun her şeyiyle, tamamen, olduğu gibi Actua Soccer 2. Bu ne yüzsüzlüktür, resmen bu oyunu yeni zannedip parayla alanları enayi yerine koyuyorlar. Aman diyim, eğer Actua Soccer 2'yi almış veya oynamışsanız bu oyuna beş kuruş vermenize gerek yok.

Fox Soccer, ikiz kardeşi Actua Soccer'dan sadece iki noktada ayrılıyor, onlar da menü ekranları ve başındaki demo. Ama başındaki demonun da bu oyunla bir ilgisi yok, oyunu tanıtmaktan çok yeni kurulan Fox Sports firmasının reklamını yapmak amacını taşıyor. Bence Fox Interactive firması esas işleri olan film yapıcılığına geri dönsünler, piyasayı da Electronic Arts gibi profesyonellere bıraksınlar.

Oyunda ilginizi çekebilecek en önemli seçenek, senaryo modu. Bu seçeneği seçtiğinizde bir takımın kontrolünü maçın belli bir anından itibaren alıyor ve galip gelmeye çalışıyorsunuz. Mesela Fransa'nın 1-0 yenilmekte olduğu bir maçın bitimine 20 dakika kala yapılan bir korner atışından itibaren kontrol size geçiyor ve bu süre içinde galibiyete ulaşmaya çalışıyorsunuz. Bunun gibi toplam 20 tane senaryo var.

Oyunun grafiklerini hiç sevmedim, oyuncuların hareketleri Fifa 98'deki gerçekçiliğe yaklaşamamış bile. Grafiklerin tek artısı, hava şartlarının gerçekten görülebilir halde olması. Yanlı hava karlı diyorsa, Fifa'daki gibi buz tutmuş sahada sız içinde maç yapmıyorsunuz. Kocaman kar taneleri yere düşüyor, kar kaplı sahada oyuncuların ayak izleri kalıyor. Ama bütün bu minik detaylar, Fox'u ayakta tutmaya yetmiyor. Bence bir futbol oyunu alacaksanız, seçiminizi hala Fifa 98 veya World Cup 98'den yana kullanmalısınız.

Fox Sports
Spor - Futbol

SUBSPACE

İşte bu ayın kısa kısa bölümünü kurtaran beyaz atlı prens. Subspace, tamamen Internet üzerinde oynanmak üzere tasarlanmış üstten görünüşlü bir shoot-em-up. Eğer Internet bağlantınız yoksa bu oyunu boşuna almayın yani. Tabii, Türkiye şartlarında Internet üzerinden oyun oynamak nasıl bir işkenceye dönüşüyor, deneyenler bilir. Ama Subspace, gece geç saatlerde bile (bu saatler Internet'in en kalabalık olduğu zamanlardır) gayet rahat oynanabiliyor. Bunun sebebi de grafiklerinin olabildiğince basit olması. Ama bu açığını üstün ses ve oynanabilirliğiyle kapatmayı da biliyor.

Subspace'i çalıştırdıktan sonra, karşınıza çıkan menüden isterseniz alıştığınız görevi uçup kontrollere ve oyunun mantığına alışın. Hatta istemezseniz de uçun, çünkü oyun daha çok Internet jargonu kullandığından, cart diye oyuna geçerseniz neler olup bittiğini anlayamazsınız. Mesela, slze bir soru. LAG nedir biliyor musunuz? Cevabınız hayırsa, oturup Internet terimleri öğrenmenin zamanı gelmiş demektir.

FIND SERVERS seçeneği, o an Internet üzerinde aktif olan Subspace oyun sunucularını ve o an kaç kişinin oyunda olduğunu gösterir. İstedığınız alanı seçip, geminizi de belirledikten sonra oyuna geçebilirsiniz. Bazı sunucular herkesi vur öldür mantığıyla oyunlar oynatırken, bazılarında takımlar halinde ve senaryolar üzerinde oynayabiliyorsunuz. Hatta bir server'da Star Wars filmindeki çatışmalar konu alan senaryolar bile vardı.

Oyunun oynanışı çok basit. Siz motora güç verdikçe, geminizle belli bir yöne doğru uçarınız, ters istikamete gitmek istediğinizde ise arkanızı dönüp geriye güç vermeniz gerekir. Bu arada etraftaki binbir türlü silah ve power up'ları toplammanız gerekir, eğer bunları rakiplerinize bırakırsanız iki saniyede canınıza okuyorlar (benim başıma geldi de, oradan biliyorum!)

Oyunun mantığı kısaca böyle. Aslında bu oyunu kısa kısa bölümünde değil de, bir sayfalık ayrı bir yer ayırarak açıklamak isterdim, ama oyunun sadece Internet erişimi olanlara hitap etmesinden dolayı buraya düştü. Eğer on-line gaming ilginizi çekiyorsa, bu oyuna bir göz atmanızda fayda var.

Virgin Interactive
Shoot Em-Up

ICARUS

Level'dan tüketiciyi koruma konusunda bir adım daha. Eğer bir Diablo aşığı iseniz ve eğer bu açıklamayı okumadan önce gidip oyunun kutusunun üzerindeki "Diablo fanatikleri bu oyuna bayılacaklar" yazısını okuduysanız, üstüne üstlük kutunun arkasındaki grafiklere bakıp da güzel olduğunu düşündüyseniz, hadi bunları yaptınız, utanmadan bir de paranızı sanki sokakta bulmuşcasına bu oyunu almak için kullandıysanız, tekrar geçmiş olsun, yine kazıklandınız. Kutunun arkasındaki o grafikler, sadece orada güzel duruyorlar. Ekranı gelip de hareket etmeye başladıklarında, "Gitti paraam gittiiii, Diabloooo, gel ye beni" diye bağlamak gelecek içnizden.

Tür olarak FRP diyebilirim Icarus için. Yağız delikanlının köyünü yok edenlerden istikamini alması gibi kişi bir konu üzerine gelişen bir senaryoda, partizni kurup, karşınıza çıkan kötü yaratıkları kılıçtan geçirmekle veya büyü ile kavurmakla uğraşacaksınız. Bu oyunun neresi Diablo'ya benziyor anlamadım. Bir kere savaşlar gerçek zamanda yapılmıyor. Etrafta dolaşırken bir düşmanla karşılaşınca oyun turn-based hale geliyor. Ayrıca, Diablo'yu bu kadar mükemmel yapan ve oyunu tekrar tekrar oynamanızı sağlayan rastgele mahzen, yaratık ve silah oluşturma özelliğinin yerinde yeller esiyor. Bütün savaşlar önceden hazırlanmış senaryo dahilinde geliyor yani siz isterseniz de istemeseniz de hep aynı düşmanla, aynı yerde ve aynı zamanda karşılaşmak zorundasınız. Grafikler deseniz, tam bir rezalet. Kendinizi fantasti bir dünyada değil de, acemice çizilmiş suluboya bir tablonun üzerinde dolaşıyormuş gibi hissediyorsunuz. Icarus'un Diablo ile tek benzerliği belki de yükleme zamanlarının uzunluğu, ama Diablo en azından bölüm aralarında yüklerdi. Burada ise her girdiğiniz bina ve mekan itina ile yükleniyor, beş saniye içinde tekrar çıkıp girsanız bile. Size de şansınıza küfrederek kasanın üzerindeki RESET yazılı düğmeye birkez daha uzanmak düşüyor.

IC Research
FRP

VANGERS

Bilgisayar oyunu piyasası her zaman için yenilikleri bağına basmıştır. Özellikle piyasa Command & Conquer ve Quake klonlarıyla dolduğundan yeni ve ilginç bir şey gördüğümüzde dört elle sarılıyoruz. VANGERS da işte böyle bir oyun, değişik ve ilginç, o kadar değişik ki oyunun amacının ne olduğunu bile henüz tam anlamıyla çözemediğimi söyleyemem. Oyunun grafikleri bile bir acaip, hepsi de plastik çamurdan yapılmış gibi. Böyle bir şeyi daha önce sadece Neverhood adlı oyunda görmüştüm ve çok hoşuma da gitmişti. Bu oyunun grafikleri de hoşuma gitti ama, ah bir de amacını bilebilseydim...

Oyunda bir arabayı yönetiyorsunuz, ama konusuna inanacak olursanız bunlar araba değil de değişime uğramış böceklermiş. Hadl keyn, araba işte. Dört tekerleği var, kornası var, takla atınca patlıyor. bunun neresi böcek? Üstten görünüşlü ama üç boyutlu alanlarda dolaşırken, sizin gibi başka arabalar da olduğunu göreceksiniz. Bunlarla nede-nini bilmeden kapışacak, ölecek veya öldüreceksiniz. Eğer radarda gözüken oka doğru giderseniz görevinize ulaşacak, ama büyük ihtimalle o kadar fazla sabrederken oyunun CD'sini odanızın üçra bir köşesine salıyacaksınız.

Valia bu oyun hakkında söyleyebileceğim başka bir şey yok. Yeni oyun ararken belki iyidir diye bunu da almıştım, açıklamak için oynarken beyin travması geçiriyordum. Bir Rus firması olan Buka'nın ilk oyunu Vangers. Ve eğer bu adamlar bu oyunu anlaşılabilir yapmayı amaçlamışlarsa, tebrik ederim onları, amaçlarına ulaşmışlar.

!-Magic
???

Benden bu kadar. Bu ayki kısa kısa bölümünün şansına hep kötü oyunlar düştü ama yılbaşı geliyor ve mükemmel oyunlar dalgası da yolda. Gelecek aylarda bize fazlasıyla iş düşecek gibi.

Hileleri

veriyorsunuz. Eh, programcılar ve tasarımcılar hiç aptal sayılmazlar, onların oyunlarını devirmek onların zekalarını yenmek sayılır bir yerde. Ama yine de bu hileler elinizin altında bulunsun, çünkü onlar da yenilmeyi pek sevmezler!

Descent FreeSpace

Mükemmel bir uzay simülasyonu, ancak eğer aşırı derecede zorlanıyorsanız aşağıdaki hileleri deneyin. Fakat şunu unutmayın ki hileleri

kullandığınızda bölüm geçemezsiniz, o yüzden bunları ancak alıştırma yapmak amacıyla kullanabilirsiniz. Önce oyun esnasında klavyeden

WWW.VOLUTION-INC.COM

yazarak hile kodlarını aktif hale getirin, sonra "~" tuşuna basılı tutarak aşağıdaki tuşları girin:

C - Düşmanlara mesaj gönderin.

Shift C - Tüm gemiler için "Countermeasure" açma ve kapama.

K - Hedefinizi anında yok etme.

Shift K - Seçili gemi alt sistemini tahrip etme.

Alt K - Kendinize %10 hasar verirsiniz.

I - Ölümsüzlük verir.

Shift I - Hedefinizi ölümsüz yapar.

O - Descent tarzı fizik kanunlarını devreye sokar.

Shift W - Sizin için dahil tüm gemiler için sonsuz cephane verir.

W - Sadece size sonsuz cephane verir.

G - Tüm birinci amaçları tamamlanmış sayar.

Shift G - Tüm ikinci amaçları tamamlanmış sayar.

Alt G - Tüm ekstra amaçları tamamlanmış sayar.

R - Seçili gemi için cephane ikmal emri verir.

Need for Speed 3

Bu oyunda hile yapmak için aşağıdaki koddan herhangi bir menüdeyken girin

rushhour - Yoldaki trafiği iki katına çıkarır.

empire - Empire City platinde yarışmanıza imkan tanır.

elnino - El Nino marka otomobili kullanmanıza imkan tanır.

merc - Mercedes CLK GTR marka otomobili kullanmanıza imkan tanır.

golast - Aracınızı Single Race modundayken daha da hızlandırır.

allcars - Polis araçları dahil tüm araçları kullanmanıza imkan tanır.

Aşağıdaki hileler oyundaki araçlarla yarışmanıza imkan tanır, hileyi yazdıktan sonra RACE açısına tıklamanız yeterlidir:

go01 - Miata

go02 - Toyota Landcruiser

go03 - Cargo Truck

go04 - BMW 5 Series

go05 - 71 Plymouth Cuda

go06 - Ford Pickup Camper Spell

go07 - Jeep Cherokee

go08 - Ford Fullsize Van

go09 - 64/65 Mustang

go10 - 66 Chevy Pickup

go11 - Range Rover

go12 - Schoolbus

go13 - Taxi - Caprice Classic

go14 - Chevy Cargo Van

go15 - Volvo Station Wagon

go16 - Sedan

go17 - Crown Victoria Cop Car

go18 - Mitsubishi Eclipse Cop Car

go19 - Grand Am Cop Car

go20 - Range Rover Cop Car/Ranger Vehicle

Rage of Mages

Hile yapmak için önce ilk kodu ve sonra da diğerlerini girin:

#Chicken - Hile yapma hakkı mümkün.

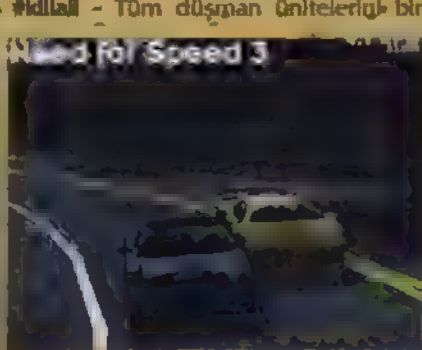
#modify self +god - Ölümsüzlük verir.

#modify army +god - Birimlerinizi ölümsüz olur.

#create gold - Bol miktar altın verir.

#killall - Tüm düşman ünitelerini bir

Need for Speed 3



asda öldürür.

#pickup all - Birimlerdeki diğer haric tüm malzeme çantalarını toplamanızı sağlar.

#show map - Tüm haritayı görebilmenizi sağlar.

#hide map - Haritayı tekrar kapatır.

#event x - Birimlerden gelen mesajları tekrar gösterir, X herhangi bir mesaj sayıdır.

Rainbow Six

Bu güzel fakat zor oyunda hile yapabilmek için önce "-" tuşuna basın ve sonra da kodu yazıp Enter girin.

TEAMGOD - Takım halinde ölümsüz olmanızı sağlar.

AVATARGOD - Sadece sizi ölümsüz yapar.

STUMBY - Stumpy modunu açar.

SFINGERDISCOUNT - Cephanenizi tekrar doldurur.

NOBRAINER - Yapay zekayı tamamen kapatır.

TURNPUNCHKICK - Oyuncuların çizimlerini üç boyutludan iki boyutluya indirir.

EXPLORE - Görevi tamamlasanız bile etrafta dolaşip keşif yapmanızı sağlar.

Amok

Bu oyunda istediğiniz herhangi bir bölümü oynayabilmek için sırasıyla aşağıdakileri yapın:

1. Options ekranına gidin ve buradan Password seçeneğine girin.

2. Buradan Password olarak ZZZCYX kodunu girin.

3. Şimdi Options menüsüne LEVEL SELECT adıyla yeni bir seçenek eklenmiş olduğunu göreceksiniz.

4. Bu yeni seçenek sayesinde 9 farklı seviyeden birini oynayabilirsiniz. İsteddiğiniz bölümü seçin ve Back To Main seçeneğiyle ana menüye geri dönün.

5. Yeni bir oyun başlatın, seçtiğiniz bölümü oynayacaksınız.

Joint Strike Fighter

Bu oyunda iki farklı fipte hile yapma

imkânına sahipsiniz. Öncelikle tüm uçak ve helikopterleri kullanabilmek için Pilot Select ekranına girin ve orada sağ CTRL + sol CTRL + ENTER tuşlarına aynı anda basın. Artık her araç emrinize hazırdır. Uçuş esnasında hile yapmak için ise aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanabilirsiniz.

ctrl+T+U - Turbo hız (mac 10000)
ctrl+C+O - İçtiğiniz görev başarıya ait dir
ctrl+G+O - Oynadığınız oduğunuz görevi kaybedersiniz
ctrl+G+U - Cudumlu mermiler atmanıza sağlar.
ctrl+S - Rerolayar yapmanızı sağlar.

Black Dahlia

Bu oyunda karşılaşacağınız bu macalannı çözemezseniz aşağıdaki kodları kullanın. Her bulmacada ilgili kod girişini de otomatik olarak gözürecektir.

P8 Stained Glass Puzzle - leadhead
P11 Winslow's Safe Puzzle - masterlock
P14 Wooden House/Lockbox Puzzle - loghouse

P15 Dresser In Louie's Loft Puzzle - turinkey

P21 Raven Room Circular Table Puzzle - arthur

P22 Seal Puzzle - ringdng

P26 Bag Of Runes Puzzle - gemstone

P27 Dream - Archway Puzzle - cantan

P32 Pressure Gauges Puzzle - pressure

P34 Sewer Levers/Bars Puzzle - barpel

P35 Raven Room Door Plates Puzzle - triangle

P36 Candlestick In Raven Room Puzzle - nimble

P38 Sun/Planets/Door Puzzle - sunspot

P39 Gearshift Puzzle - Treasure Door

#1 - ladybug

P40 Key Puzzle - Treasure Door #2

keypunch

P41 Half-A-Gear Puzzle - Treasure Door

#3 - gearoil

P44 Main Chamber Column Puzzle - temple

P46 Slider Puzzle - blockhead

P47 Stone Blocks Puzzle - rock33

P59 Luggage Crate On Train Puzzle - boxtop

P67 Cane Lock Puzzle - candycane

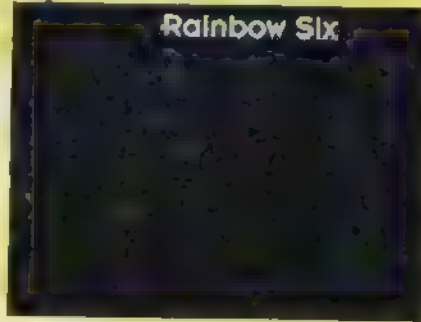
P68 Telegram Puzzle - teleport

P73 Telescope Puzzle - peeper

P76 Cuckoo Clock Puzzle - bongo

Liberation Day

Öncelikle Liberation Day klasörüne ve onun içindeki EXE klasörüne girin. Burada bulmanız gereken dosyanın adını bulduktan sonra bir metin editörü'ne mesela Notepad, açın ve içinde şu değişikliği yapın, cheats=0 değerini cheats=1 olarak değis-



tiğin kaydedin ve kapatın. Artık oyun esnasında aşağıdaki tuş kombinasyonlarını kullanarak istenen sonuçları elde edebilirsiniz.

Tab+W - Oynadığınız görevi başarıya ait mermi zi sağlar.

Tab+L - Oynadığınız bölüme kaybetmeniz sebep olur.

Tab+D - Hem tehli hem de seviyati modunda bir miktarda kaynak alınmanızı sağlar.

Tab+R - Birimlerin zırh seviyesini en üst düzeye çıkarır.

Tab+P - Birimlerinize sonsuz miktarda hareket puanı verir.

Marlo Andretti's Racing Challenge

Eğer bu oyunda para kazanmakta zorlanıyorsanız, aşağıdaki hileyi uygulayın, tek yarış kazanmadan bol paraya sahip olacaksınız. Fakat bu hileyi uygulamak için uygun bir Hex editörüne ihtiyacınız olacak.

Önceikle oyunu çalıştırın ve yeni bir oyunu yaratın. Bu oyunu kolaylıkla tanımlayacağınız bir dosya adı vererek kaydedin. Sonra oyundan çıkın ve editör programını çalıştırın, kaydettiğiniz dosya GJM soyadına sahip olacaktır. Bunu editörle açın ve içinde aşağıdaki değişikliği yapın, kaydedin ve çıkın. Oyuna başlayıp dosyanızı yükledikten sonra bol paranız olduğunu göreceksiniz.

"Şu satırı bulun"

49 56 41 4E 53 4B 49 20 00 00 00 00 00 00 14 00

ve şu şekilde değiştirin

49 56 41 4E 53 4B 49 20 00 00 00 00 00 00 FF FF

Warbreeds

Burada hile yapmak için Caps Lock tuşunu açık konuma getirin, sonra CTRL tuşunu basılı tutarak SPAMSPAMS PAMHUMBUG yazın ve en sonunda Caps Lock tuşunu tekrar kapatın. Şimdi F9 tuşuna basıp aşağıdaki kodları küçük harfler kullanarak girebilirsiniz.

set none - Tüm haritayı gömenizi sağlar
cgk max - CGK seviyenizi en üst düzeye çıkarır.

crop pop - Haritadaki tüm tarlalara pod yerleştirir.

crop kill - Haritadaki tüm podları yok

eder.

egg boy returns - Ani bir deprem yaratır.
kill - O an seçili olan birimi yok eder.
minimap on/off - Eğer aktif bir Listenet varsa, mini haritayı açıp kapatır.

Warhammer: Dark Omen

Bu oyunda hile yapmak için önce ana menüden büyük harflerle yazılan kodu girin. Sonra belirtilen ilgili ekrana geçerek verilen tuş kombinasyonlarını kullanın.

FUDGEISLUSH

Roster ekranındayken:

Ctrl-C-G: 1000 altın verir.

Ctrl-C-T: 1000 altın alır.

Ctrl-C-E: Seçili birime Experience verir.

Ctrl-C-U: Seçili birimi ölümsüz yapar.

DONTMESSWITHME

Roster ekranındayken:

Ctrl-C-F: Tüm birimlere tam Experience verir.

Ctrl-C-I: Seçili birimi ölümsüz yapar.

Ctrl-C-M: Tüm büyüdü araçları verir.

BRINGEMON

Savaş esnasında:

Ctrl tuşuna basılı tutarak düşman birimini seçebilirsiniz.

K tuşuna basılı tutarak seçili balistik birimlere %100 isabetlilik kazandırabilirsiniz.

W tuşuna basarak büyü enerjisi doldurabilirsiniz.

LOOKLIVELY

Savaş esnasında:

D tuşuna basıp Mouse ile tıklayarak seçili birimi yok edebilirsiniz.

R tuşuna basarak seçili birime seri atış gücü kazandırabilirsiniz.

OVERBYCHRISTMAS - F12 tuşuna basarak savışı kazanabilirsiniz.

SQUAREWINDOW - Bir Zoom penceresi açmanızı sağlar.

Bolun görünce

THELIVINGGEM - Great Forest

HANDYMAN - Great Forest 8

RIDESTORM - Archite Pass 4

YOUANDI - Archite 8

Ara sahneleri görmek için

CREDITS

WELCOME

GROOVETOWN

LIGHTREADING

SMALL PEBBLE

BADBREATH

WHITEGRILL

ATIMETOFIGHT

WEWONTHEDAY

OHDEAR

M A S A D S T D

FRP

Zindancıbaşılığın Kuralları ve Zindancıbaşısı

Geçen sayıda oyunculara bazı üçkağıtlar öğretip onlara FRP dünyalarında ayakta kalmanın sırlarını vermeye çalışmıştım. Bu sayıda da yine oyun yöneticilerine yani kudretli Zindancıbaşı'lara hitap etme gereği duydum.

Bir iki yazı öncesinde anlatım ve Dungeon Master'lığın temelleri üzerine durmuştum. Şimdi yepyeni başlayan oyuncularla ilk seansın adım adım analizini yaptım. Zindancıbaşılık geçmişiniz ne kadar kısa ya da uzun olursa olsun, siz siz olun, yeni oyuncular kurallara ve sayılara boğmayın.

Sırasıyla şunları yapın:

Öncelikle, yeni kurbanlarınızı bir araya toplayın ve rahat bir yere yerleştirin.

Bu bir masa etrafı olabileceği gibi, yerlere de serilebilirsiniz. Önemli olan zar yuvarlamak için düz bir zemine sahip olmaktır.

Yeni başlayan oyunculara birer özet karakter kağıdı uzatın ve incelemelerini sağlayın. Anlamadıkları sayılara fazla kapılmamaları gerekiyor. Bunu sağlamaya çalışın ve mümkünse özel yetenekleri hakkında detaylı bilgi verin.

Oyuncular zarlarını herkesin görebileceği bir yerde atmalıdırlar. Siz Zindancıbaşı'lar (ZB) ise zarları gizli atabilirsiniz. Zarı attıktan sonra oyunculara sonuçla ilgili bilgi vermek durumu daha gerçekçi kılacağı için bu yöntem uygulanır. Bunu sağlamak için ZB zan bir kitabın ya da bir karton paravanın arkasında atabilir. Bu kesinlikle hile yapmak değildir. Siz ZB olarak her türlü ahval ve şerait altında adil davranmak zorundasınız. Benim size tavsiyem, çarpışma sırasında atılan zarları açık atmak ve bu sayede oyuncuların yaşam puanlarını takip etmelerini sağlamaktır.

Zindancıbaşı neler yapmalı?

ZB, oyuncuların önizinin üzerinden notlarına bakamaz ve yazacağı ve böylece haritaları göremeyeceği bir şekilde tutmalıdır.

Oyunu oynatmaya başlayınca oyunculara tek tek karakterlerinin ne yaptığını sorun. İlk başta masa etrafında sırayla gitmek mantıklı bir yoldur. Alınacak birçok kararda seçim genellikle çok açıktır. Yine de herkesin olaya katılmasını sağlamak sizin görevinizdir. Her şartta, çarpışma sırasında ZB tüm oyunculara hepsi dövüş içinde değilse bile, tek tek ne yaptıklarını sormalıdır.

Lütfen herkesin bir ağızdan konuşmasına engel olun. Siz bir şeyler anlatırken tüm oyuncular sizi dinlemelidir. Aynı şekilde siz de her oyuncunun anlattığını can kulağıyla dinlemelisiniz.

Oyun sırasında her karakterin nerede olduğunu bilmek sizin yararınıza değildir. En öndeki kahraman bir çukura düşerse ya da bir canavar en arkadaki karaktere saldırırsa, kimin nerede olduğunu önceden belirlemeniz, tartışmalara engel olmak açısından önemlidir. Tecrübeli oyuncuların "Yükümlü Düzeni" burada devreye girer. Bir kağıt parçasına ya da masanın üzerinde hangi kahramanın hangi sırada ilerlediğini belirtmek yeterlidir.

Bir oyuncu grubunun bir doğal lideri, yani sözcüsü olmalıdır. Bu kişi gruba olarak ne yapıldığını, ZB'ye bildirir. (Örneğin: "Hepimiz koridorda dikkatlice ilerliyoruz"). Bu, oyunun akışını hızlandırmakla birlikte, sözcünün diğer oyuncuların bastırmamasına ya da onların adına kendi kafasına göre karar vermemesine dikkat edilmelidir. (Örneğin: "Harun arkadaşımızın karakteri, biz hazineyle kaçabilelim diye kendini feda ediyor"). Bu durumda mutlaka o oyuncunun fikrini almalısınız (Yani: "Harun, abi sen hakkaten kendini feda mı ediyorsun?").

Bazen bir kahraman diğer karakterlerin bilmediği bir şeyi keşfeder. Meğerse bir tuzak ya da onların duyamadığı

bir ses. Bu durumda ZB bu oyuncuyu kenara alıp durumu ona bire bir bildirir. Diğerlerinin duyamayacağı şekilde anlatılmalıdır. Oyuncu ZB'ye bu durumu karşısında karakterinin ne yaptığını anlatır.

Son olarak, oyuncular ortak bir karar vermede zorlanabilirler. Bu gayet doğaldır. Onlara doğru yolu göstermek ZB'nin birinci görevi değildir. Bırakın onlar kendi aralarında kimin önden gideceğine, hazineden en büyük payı

kimin alacağına ya da kimin kendini feda edeceğine karar versinler. Sadece her oyuncunun kendi karakterini yönetmesini ve o karakter adına konuşmasını sağlayın.

Unutmamanız gereken en önemli kuraldır:

"DM's word is final" yani "ZB'nin ağızından çıkan söz karardır."

FIF Olaylarından Birin (1/5)

DÜNYA İLE BİRLİKTE TÜRKİYEDE TÜRKÇE TOEFL

epa
Electronic
Publishing
Association LLC

MACMILLAN
HEINEMANN

BILDEN

LANGMaster
THE HEINEMANN
TOEFL®
Practice Tests
ENGLISH FOR ADVANCED STUDENTS

NEW EDITION
FOR TEST 10

THE HEINEMANN TOEFL
LANGMaster
LEVEL 10/98

BİLGE

Test of English as a Foreign Language

TOEFL sınavı. Yurtdışında yüksek öğrenim görmek isteyenlerin girmesinin gerektiği, matematik ve fen bölümlerinden 600 üzerinden 500 alamazsanız emesil kategorisine gireceğiniz, ama İngilizce bölümü, İngiliz Dili ve Edebiyatı öğretmenlerini bile zorlayacak seviyededir. Bilden'den çıkan Türkçe TOEFL hazırlık paketi, bu sınavın İngilizce bölümünde akacak kanları biraz olsun dindirecek gibi görünüyor.

TOEFL, ana dili İngilizce olmayanla-

rın İngilizce bilgisinin yeterliliğini ölçen bir sınav. Amerika ve diğer dünya ülkelerinde yerleşik 2400 üniversite bu sınavın sonuçlarını göz önüne alarak öğrenci kabul ediyor. Tabii böyle önemli bir sınava hazırlanmak oldukça yoğun çalışma gerektiriyor. Günümüzde bilgisayarın eğitimdeki yeri giderek öne çıkıyor. Şimdi size tanıtacağımız ürün Eylül ayında piyasaya çıkıyor. Üstelik tüm Dünya ile birlikte Türkiye'de ve Türkçe destekli olarak

Ürün CD-ROM üzerinde sunuluyor
Üniversite Macmillan A. Heinemann Lisans.

ile EPA (Elektronik Publishing Association) tarafından hazırlanmış

Test of English as a Foreign Language pakedinin Türkiye temsilcisi Bilden Bilgisayar, kursa bir diagnostik testi ile başlıyorsunuz. TOEFL'in tıpkısının aynısı olan bu testin sonunda zayıf olduğunuz noktalar belirleniyor. Zayıf olduğunuz bu noktaların telafisi edebilmeniz için bir kişisel çalışma planı sunuluyor. Planda çalışmanız gereken konular ve uygulamanız gerekli testler en zayıf olduğunuz konudan başlayarak sunuluyor. Siz bu plana uygun olarak olduğunuz bölümden başlayarak ilerliyorsunuz. Çalıştığınız her bölüm sonunda bölüm testleri uyguluyorsunuz. Bu da kişisel planınızı etkiliyor. Tüm zayıf noktalarınızı yok edince yeniden TOEFL testi uyguluyor. Ve bu işlemi hiçbir zayıf noktanız kalmayınca ya kadar yenileniyor.

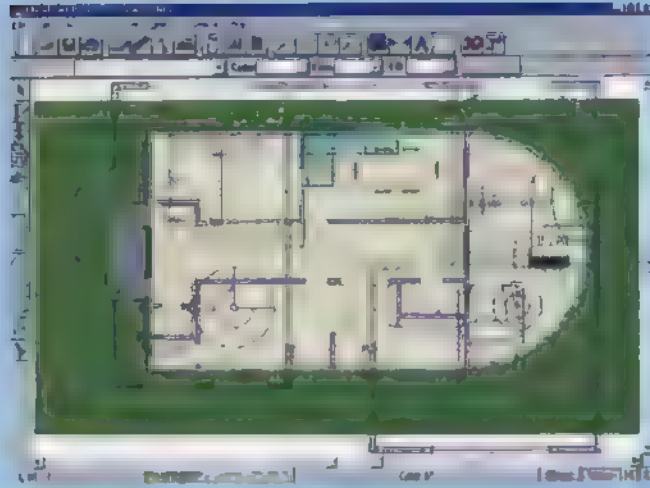
Yani acaba şu konuda bir eksiklik var mı, nereye çalışmam gerekiyor diye ayrıca kafa patlatmanıza gerek kalmıyor. Amerikan aksanı ile saatlerce süren konuşmalar içeren bu ürün TOEFL sınavına hazırlananlar ve İngilizcelerini ileri düzeye iletirmek isteyenler için tam bir fırsat.

Bilgi için :
BILDEN BİLGİSAYAR
0212 2305182

FloorPlan 3D Deluxe

Bu Üç Boyutlu Ev Tasarım Programı İle Hayalinizdeki Evi Yaratabilirsiniz!

Bu kadar zamandan sonra hala ülkemizde çoğu insan bilgisayarla çocuk oyuncakı gözüyle bakmaktan vazgeçmiş değil, oysa artık tüm gelişmiş ülkeler eğitimden bilime kadar aklınıza gelebilecek her konuda bu becerikli ci hazırlardan faydalanıyorlar. Tabii sanat ve mimari gibi konularda da bu durum geçerli, her ne kadar bu ve benzeri alanlarda insan hayalgücünün önemi tartışılmaz ise de, bir bilgisayarın grafik yetenekleri yapılan tasarımlara pek çok şey katabilir.



racak pek çok bilgiyi içeren bir arşivle beraber geliyor, 1500'den fazla kullanılmaya hazır 3D sembol ve 1001 adet değişikliğe açık popüler ev planı programa büyük esneklik kazandırıyor. Ayrıca hazırlanan planın yaklaşık maliyet hesabını çıkarmanız bile mümkün, tabii buradaki fiyatlar dış ülkelerin piyasalarından alınma. Hazırladığınız bir binanın her katını ayrı bir şekilde üç boyutlu olarak modelleyip görebilmenize imkan tanıyan programı Windows 3.1 ve 95 altında, 486



FloorPlan 3D Deluxe evlerin iç ve dış tasarımını yapmak için geliştirilmiş oldukça geniş kapasiteli bir program, tabii daha ziyade profesyonel kullanıcılar düşünüldükten hazırlanmış. Bu program sayesinde 20 kata kadar yüksekliğe sahip binaları hızlı bir şekilde tasarlamak, iç planını hazırlamak, çevre düzenini yapmak ve sonra tüm bunları üç boyutlu bir şekilde görerek içinde dolaşmak mümkün. FloorPlan 3D makine başındaki mimarın işini kolaylaştı-

ya da daha güçlü bir işlemci kullanarak çalıştırabilirsiniz. Ayrıca bir Internet bağlantınız varsa FloorPlan 3D Deluxe Web sayfasına bağlanarak yeni plan ve eklerden de faydalanabilirsiniz. Mimari tasarım işine farklı bir boyut katan bu programı konuyla ciddi olarak ilgilenenler tavsiye ederiz

Bilgi için: Arşiv Yayıncılık

Tel: 0 212 211 98 00

Fax: 0 212 272 96 02

MasterPhotos Studio

Resim Arşivinizi Bu Programla Farklı Şekillerde Değerlendirebilirsiniz

Günümüz bilgisayarların en iyi yapabildiği işlerden biri de resimleri işlemektir. Özellikle fotoğrafların yaratıcı bir biçimde işlenebilmesi pek çok açıdan oldukça önemlidir. Hatıralarınızın saklanması tutun da müşterilerinizin ilgisini çekecek sunumların hazırlanmasına dek, pek çok konuda yetenekli bir fotoğraf stüdyosu programına her zaman ihtiyaç duyarsınız. Tabii evdeki ufaklıkların yaratıcılıklarını geliştirmek için de böyle bir programın denli faydalı olacağı tartışılmazdır. İşte MasterPhotos Studio size bu açıdan büyük kolaylıklar sağlayacaktır. Öncelikle dijital ortama geçirilmiş her türlü fotoğrafın işlenmesinde büyük kolaylıklar sağlayan yetenekli bir yazılım, aklınıza gelecek her kaynaktan resim alabilmek, resimlerinizi farklı formatlar arasında dönüştürmek, bunların üzerinde her türlü pratik değişikliği yapabilmek mümkün. Mesela karanlık bir fotoğrafı önce aydınlatmak, sonra fotoğraftaki insanların

gözlerindeki kırmızı lekeyi yoketmek ve renk derinliğini ayarlayarak bu resmi baskıya hazırlamak mümkün. Yani masaüstü yayıncılıkla ilgili aklınıza gelebilecek her şeyi yapabilirsiniz, bunun dışında resimlerinizi eğer mikrofonunuz varsa sesli mesajlarla birleştirip Internet üzerinden postalayabilir ve sunabilirsiniz. Tabii program kullanabilmeniz amacıyla zengin bir arşivi de beraberinde getiriyor, yüksek çözünürlükte yaklaşık

22,500 civarında profesyonel fotoğraf ve resim size oldukça faydalı olacaktır. Sonuç olarak MasterPhotos Studio Masaüstü yayıncılığın her türüyle ilgilenen profesyonel ve amatör kullanıcıları tatmin edebilecek kapasitede bir yazılım.

Bilgi için: Arşiv Yayıncılık

Tel: 0 212 211 98 00

Fax: 0 212 272 96 02



Magix Live Act

Music Maker, Music Studio gibi yazılımlarla hayatımıza giren, bazı konularda profesyonel olmadan da bir şeyler yapılabileceğini kanıtlayan firma Magix yani yazılımları Live Act ile tekrar sahnede

Sabah altıya kadar bir klüpte dur duraksız yayın yapan bir Dj eşliğinde dans ettiğinizi ve Dj'in halini düşünün 30 yıllık bir teknoloji kullanarak siz eğlendirmeye çalışan Dj belki de abisine artık küçük gelen plkap

eski yapıda plaklar ve belki de annesinin soğan doğradığı bir Mixer kullanıyordur. Hayat böyle devam edemezdi. Bilgisayar çağı denilen şu seneler de veya klasik bir deyişle 2000' e 2. kula böyle olmamalı İşte Live Act bu eksikliği dolduruyor. Yüksek ses kalitesi ve kullanım kolaylığı (tabii bu noktada aramızın sadeliği dolayısıyla kolay anlaşılabilir olması çok büyük bir etken) sayesinde amatör, profesyonel demeden hemen herkese hitab eden faydalı bir eser Eh tabii bu kadar iddialı olan bir programın sadece müzikten ibaret olmamalıydı. Mesela klipler, Bir şarkının tutulması için veya partideki in-

sanların daha da müziğin ritmine daha iyi ayak uydurmaları için görsel bir şeye ihtiyacı olacaktır Dans eden insanlar, renk cümbüşü gibi bir çok video seçeneği sayesinde her zevke hitap edebilecek video bulmak mümkün.

Üç Panel, Üç Program

Level I Dj Screen. Burada 16 tane pikap kullanarak 8' er tane olmak üzere toplam 16 ayrı ses (wav dosyalar.) kullanarak canlı müzik yapabilirsiniz Tahmin edebileceğiniz üzere standart olarak kaydetme ve yükleme fonksiyonları da mevcut. Buradaki Cross fader yardımıyla pikaplar arasında geçiş yapabilirsiniz Klavye tuşlarını kullanarak 16 sesi de aynı kontrol etme şansına sahipsiniz. Tabii 10 tane el pamağınız olduğunu unutmamalı Bir yandan atadığınız wav' leri kullanırken diğer yandan artık kullanmadığınız wav' arın yerine yenilerini koyarak müzik türleri arasın-

da rahatsız etmeyen geçişler yapmak da mümkün. Küçük ekran üzerinde yaptığınız müziğin ritmine göre videolar oynatabilirsiniz

Level II Rock Screen. Görünüş olarak Dj Screen' dan çok farklı görünse de mantık olarak aynı yapıya sahiptir Biraz daha Rock türünde müzik yapmak isteyenler için oldukça kullanışlı bir araçtır

Level III Master Screen. Sevgili kulancı, müziksever, level okuru zolu aşamalardan başarıyla geçtin ve en üst kademeye ulaştın. Sana isteyebileceğin hemen her şeyi sunabilecek kapasitede bir Piano' yu hakettin

Arkası Sağlam Bir Program

Diğer Magix programlarında kullanılabilen Soundpool Cd' lerini bu program altında da kullanabilirsiniz. Bu seri içerisinde Ambient' ten Rock, Pop' a kadar hemen her müzik türüne ait Wav' lar mevcut Bunlar haricinde dünyanın sayılı Dj' lerinden Dj Dimitri (Amsterdam, tür: Speed Garage) ve Lenny D (New York, tür: Hardcore, Techno) tarafından hazırlanmış Artistpool Cd' leri de bu aile arasına katıldı. Tabii ki bu yeni program içinde hazırlanmış özel Liveactpool Cd' leri hazırlanmış Ama uyarmalıyım ki Soundpool kadar çeşitli değil Hiphop ve House türlerinde de ilü tane Videopool mevcut. Bu programı öğrenmek için ayrıca bir çaba harcamaya, kitap okumaya veya yardım almaya gerek yok. Sadece daha akıcı geçişler yapabilmek için biraz daha tecrübe kazanmakta yarar var

Bilgi İçin : I.GW.I.S Bilgi İşlem

Fiyat : 60\$

Faks : 333 73 59

Tel : 418 73 91



Level II Rock Screen: Level I'daki başarıyımdan dolayı tecrübe edim



Level I Dj Screen: Sade ve kullanışlı bir arayışım

Creative RIVA TNT

Yakaladığı ses teknolojisi ile ilk kez imza atan Creative aynı teknolojiyi grafik kartlarında da elde etmek üzere çalışmalarını hızlandırdı. Bu çalışmanın ilk ürünü şu ana kadar son kullanıcıya hitap eden kartlar arasında en yüksek Ram' e sahip olan RivaTNT 16 Mb Ram' e sahip olan RivaTNT'nin PCI ve AGP olmak üzere iki ayrı modeli mevcut. Kart üzerinde bulunan Nvidia chip saniyede 36 milyar işlem, 9 gigaf

lops kayan nokta (floating point) işlemcisi, 24 bit Z Buffer ve multi texturing 3D Engine sayesinde bir grafik kartından beklenilenden çok daha fazlasını sunuyor. Multi texturing, örneğin Quake oynarken iki kat fazla performansa sahip olmanızı sağlıyor. Tek geçişte gölge ve doku bilgisini kaplayabilen kart oyunları tam bir "görsel şölen" haline getiriyor. Ek olarak diğer kartların aksine anisotropic kaplama (yanı kabartmalı desenler)

yaratabilen kartın DVD filmleri geri oynatabilmek gibi özellikleri bulunuyor. Quake II'yi 1600x1200 ve 24 bit renkle oynayabilmenin yanında bu özelliği ile sisteminizi tam bir oyun ve multimedia modülüne dönüştüren kartın kontrol paneli de son derece "ilginç" grafiklere sahip. Eğer Windows 98 kullanıyorsanız ve eski grafik kartınız problem yaratıyorsa, 2D ve 3D'yi aynı kartta birleştiren Riva TNT'ye geçme vaktiniz geldi demektir. Ve PnP bir monitör kullanıyorsanız kart monitörü otomatik olarak tanıyabilme yeteneği ile çoğu çözünürlüğe problemsiz ulaşabilmekte. Tabii ki eski bir monitöre sahip olanlar da düşünülmüş ve kartla beraber renkleri bozuk monitörler için bir gamma düzeltme yazılımı verilmekte.



Bilgi için : Empa

Tel : 0212 599 30 50

Fax : 0212 286 10 78

Rockfire'dan

Daredevil Simülasyon Direksiyonu ve Pedal Kiti

Piyasaya pek çok yarış simülasyonu çıktı ve pek çoğu da yolda, bunların en belirgin özellikleri ise hem grafik olarak mükemmel, hem de gerçekçilik açısından son derece inandırıcı olmaları. Ne var ki sadece klavye kullanarak bu oyunlardan çok fazla bir keyf alabilmek mümkün değil, hatta çoğu oyun analog bir kontrol cihazı kullanılmadan oynandığında ızdırap verici bir tecrübeye dönüşüyor. Eğer oyun meraklısıysanız o zaman piyasada işinizi görebilecek bir sürü orta sınıf analog joystick bulabilirsiniz. Peki bir adım daha ileri gidip bir direksiyon ve bir çift pedal edinmeye ne dersiniz? Rockfire firmasının ürün kataloğundan gelen bu oyun kontrol kiti iki parça halinde, vites kolu ve on adet düğme içeren direksiyon bir parçayı, ilk adet pedaldan oluşan kısım ise diğer parçayı oluşturuyor. Direksiyon pedallarla kombine kullanılabileceği gibi, tek başına da çalışabiliyor. Aynı şekilde pedalları bir analog joystick ile birlikte kullanabiliyor, bu sayede

uçuş simülasyonlarında da bir hayli avantaj kazanabiliyorsunuz. Tabii çoğu insana, sadece yarış oyunlarında kullanılabilen bir direksiyon fazla üsk gelebilir, ancak bu cihazla bir kez Need For Speed 3 oynamak verdiğiniz parayı haketmesine yetecektir. Tabii kusurları yok değil, birincisi direksiyonu masaya bağlayan bir düzeneğin olmaması heyecanlı yarışlarda cihazın gezinmesine sebep oluyor. İkincisi ise pedalların birbirine biraz fazla yakın olması, ayakbaşı numaranız 45 ise

ve postalla oynamaya kalkarsanız pedallara alışmak biraz zor olabilir. Eğer kullanışlı bir oyun aksesuarı arıyorsanız buna bir göz atın.

Bilgi için:

Mascom Bilgisayar

Aksesuar Tic. Ltd. Şti.

Tel : 0212 213 10 66





TEST DRIVE 5

Baba Bana Ferrari Al!

- Ne Ferrari'yi ne babası, hocam ne oldu sana birden böyle? Hani sen sıkı motorcuydın, seni kimse hayatta arabaya bindiremezdi?

Oooo, Sinan Bey sayfamıza şeref vermişler! Buyrun efendimmmmm, siz zı şöyle alalım! Sütlü kaave de ister misiniz? Kahve ve konyağa ne dersiniz, ancak konyak kalmadı benzin ikram edecem, içen serinlersin artık he?

Ama üstad ayıp ediyon gibime geliyor, geçerken uğradım, sen bana neler diyon

- Kuzma lam, gel bak sana top kek aldim, huahahahahaaaaa!



Yuh beeee, boğdun haa eşşegi, lan bööle anlamsız geyiklerle okuyucuyu kaçıracan, işte o zaman soracam ben sana!

- Wwahahahaaaaaaa ay gözlerim ya şardı gülmekten beee! Neyse, bana bak ,yi oldu uğradığın, elimde bi yarış oyunu var PSX için, yani süper orijinal bi olay, Daha önce yapılmadı bööle bişey yaaa!

Hadi lan, neymiş baba bu PC sektöründe devrim yaratacak denli muhteşem orijinal fikir?

- Test Drive 5' Nassı ama?

- Lannn gitttt! Ben de ciddi ciddi bişey söölücek sandımdı!

Ne bekliyon lam, şimdi herkes yarış oyunu yapıyo, e haliyle de hepsi birbirine benzeyecek! Marslılara karşı UFO yarıştırmıyon olm, sonuçta dört teker her oyunda dört teker!

Ne diyim? Doğru söze ne denirse onu diyim olay fazla büyümesin.

Baba Vazgeçtim, Sen Gene Bana Harley Al!

- Lan olm baba onu al bunu al diye kafa ütölemekten vazgeç bea! Mlsafrılığıme bakmadan vuracam şimdi kafana klavyeyi neyin, bahsetsene şu oyundan acıkl!

- Şimdiiii, ben sana ne diyim ki, şaştım kaldım bu işe! İşte bu da güçlü sistem sahibi olup da bir türlü benzin canavarı bir araba edinmeyi başaramamış sürat hastalarının cebinden parayı çekmek için yapılmış bir başka oyun, desem?

- Hööö hööööyyy, cümle kurdu baba bea! Bu kadar ağır cümle kurma lam fitik olacan belin kaçacak!

Dalga geçmeeee, bak sana serinin bu oyununda neler var söölüm. Şıncık, öncelikle bissürü araba var tabii, ama ne arabalar, parası yetmez bizim gibilerin uzaktan bile bakmaya. Tamı tamına 28 farklı tomofil koymuş babalar oyuna.

Heheeeeee, sürüsüne bereket bea! Tabii hep son model spor arabalar dı mı?

Yok, bu defa oyuncuya çeşitlilik olsun deyü eski klasik yol canavarlarından da komuşlar oyuna. Mesela istersen Dodge Viper ile yarış, istersen 67 Pontiac GTO kullan, sana kalmış bi olay.

- Tabii, araçların ayarlarıyla oynayabiliyon herhalde di mi?

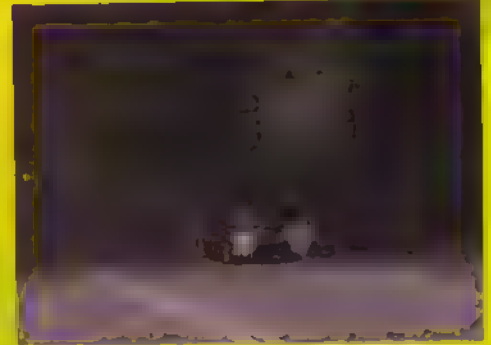
- Helbette! Bu arada pist olayını da es geçmeyelim, dünyanın dört bir yanından toplam 17 pist var oyunda, hani tasarımları da pek fena sayılmaz gibim

- Ya artık her oyunda gece yarışları, yağmur, kar tipi gibi hikayeler oluyo, bunda da vardır herhalde he?

- Of course my horse, olmaz mı? He bi de şu polis takibi olayı var ya, işte artık sende polis olabiliyon, o detayı eklemişler oyuna yani

Motor Olsun Çamurdan Olsun Beal

- Çamur motor yağmurda erir gözüm, sen gene sağlam bi makine edin!



- Lahın gelişi o olm. Yani motor her zaman için en iyisidir anlamında hani.

- Geyiği bırak ta de bakalım, ne diyon oyun hakkında genel olarak şimdi sen, alsın mı okurcu bunu?

Ne bililim yaw, ben eskiden beri araba yarışlarından çabuk sıkılırım. Ver bi X-Wing ya da TIE Fighter, Sal beni galaksiye, uçayım durayım sana bütün gün. Ve fakat adam gibi kokpit dizaynı olan bir uzay gemisi oyunu bile çıkmazken elli tane tomofil kapıştırmaca oyunu çıkıyor piyasaya her dakka! Ben sıkıldım bu olaydan doğrusu! Tamam grafikleri iyi, oyun da fena diil ama, eh yani işte fazla konuşturma beni Sinan! Meraklısı olan adam bunu ben "Amman almayın!" desem gene alır!

- Kötü diil ama dimi, yani çöplük bi şey diil ha?

- Valla zaten artık pek o kadar angut oyun çıkmıyor piyasaya, eh işte sana bi yarış oyunu daha. Şimdi bunun bi de PC versiyonu çıkar, elinin körü gibi sistem ister milleti gıcık eder. Sonra okurcu da kalkar bize 3Dfx kart verin laaann diye baskı yapar.

- Hiç sorma bee, millet bu meredi telefon kardı mı sanıyo ne? Neyse hadi ben kaçtım, soora görüşürüz.

- Nereye lan, sütlü kaaven duruyo daa!

Ben soracam sana bu geyiğin hesabını!

- Wwahahahaaaaaa!

7



YAZAR
EKMA TEPE
YAZAR
YAZAR
YAZAR
YAZAR
YAZAR

Modeller
Arac ve Pistler
Platform
Platform
Platform
Platform
Platform

GRAFIK *****
SES/MUZİK *****
ATMOSFER *****
OYNANABİLİRLİK *****

Arac ve Pistler
Arac ve Pistler
Arac ve Pistler
Arac ve Pistler
Arac ve Pistler
Arac ve Pistler
Arac ve Pistler

NASCAR 99

Trafik Canavarı Olun



Playstation sahiplerinin en şanslı oldukları oyun türü yarış oyunlarıdır. Düşük çözünürlükte bile oldukça kaliteli grafikler sağlayabilen PS yarış oyunları seven sahiplerini şimdiye kadar hiç üzmedi. Yine de, arabaların üzerinde bütün mekanik deneylerini gerçekleştirmek isteyen, kaputu açıp motorun bütün parçalarını tek tek çıkarıp "bu ne ola ki" diye incelemek istiyorsanız, biraz olsun boynunuz bükük kalmış olabilirsiniz, çünkü modifikasyona izin veren PS yarış oyunları oldukça az bulunur. Olanlar da birkaç minik detay haricinde başka birşeyi değiştirebilmenizle izin vermezler.(di) şimdiye kadar, çünkü motorunu en ufak vidasına kadar kurca layabileceğiniz, ama bunca karmaşıklık altında oldukça zevkli olan bir araba yarışı var artık. Ve işte NASCAR 99.

Burn Baby Burn

NASCAR 99, sanırım ilki 97'de ve sa dece PC için çıkmış olan NASCAR serisinin sonuncu üyesi. Yarış oyunu diyince akla gelen ilk isimden, Electronic Arts'dan geliyor. EA'deki abilerimiz ve aolalarımız NFS 3'le yeterince hız canavarlığı yapmadığımızı düşünmüş olmalı ki, NASCAR 99'da NFS 3'teki bellu de en büyük eksikliği tamamlamışlar. Hasar alma. Evet, Need for Speed'i sevenim ederim ama, 240'la giden bir araba havada 50 metre uçup 40 parende attıktan sonra çilasına tek bir çizik dahi gelmeden kaldığı yerden yarışa devam



etmesi oyunun gerçekçiliğinin büyük bir kısmını alıp götürüyor. Bu bence NASCAR'da işler böyle değil. Açık arazilerle çevrili otayollar yerine, tribünlerle çevrili pistlerde yarış yorsunuz. F1 deli gibi dokununca otuzbeş parçaya ayrılan arabalar yerine, ufak tefek çarpışmalar, sıyrılmalardan etkilenmeyen sağlam arabalar kullanıyorsunuz. Tabii olay böyle olunca, minik makaslar atma, yanınızdan geçen rakibe hirslanıp bir sonraki döne



olarak yapılmış. Yani gerçekçiliğin had safhada olduğunu söyleyebilirim. Grafiklere gelince ise, yüksek çözünürlüklü arabalar gerçekten de mükemmel görünüyor, NASCAR yarışlarına özel ilgi duyanlar arabalardaki en ufak detayların



bile gerçekleriyle aynı olduğunu görülmüş olacaktı. P'istler, arka alan, herşey PS'ni sonuna kadar zorlayacak şekilde yapılmış. Bu kadar gerçekçilik olmasına rağmen, seslerin de arabaların motorlarından alınmaması ayıp olurdu tabii, bütün arabaların sesleri gerçekleriyle aynı. EA spor oyunlarında gelenek olduğu üzere, spiker de unutulmamış tabii. Bob Jenkins ve Benny Parsons adlı, bizim tanımadığımız ama isimleri NASCAR diyince akla gelen iki isim seslendirmeleri yapmış, ve inanın spikerin atmosfere bu kadar katkıda bulunduğunu ilk defa bu oyunda rastlıyorum.

Alınır mı?

Valla, PS sahibi iseniz, araba yarışlarından hoşlanıyorsanız, ve detaylarla uğraşmak hoşunuza gidiyorsa, NASCAR 99'dan başka pek fazla bir şansınız yok. Grafik, ses, müzik artık alıştığımız Electronic Arts kalitesinde. Eğer NFS 3 hastası iseniz bile sırf rakıp arabalarına çarpınca fırlayan parçaları görmeyi verdiğiz zevki yaşamak için bile alınabilir (Sadist mi, ben mi? Hadi canım. .)



meçte köşeye sıkıştırıp tost yapma, delenip 180'le giderken el frenini çekmek ve hemen arkadan gelen arabaların sizin üzerinizden uçup giden tekerleklerini izlemek gibi bir şansınız var. Yola kaptırmış ve kadrana sona dayanmışken, önünüzdeki arabaya çarpınca motor kapağının uçup gittiğini görmek kadar ürkütücü bir şey daha yok inanın.

NASCAR'daki bütün takımlar, arabaların kaplamaları ve sürücüler, gerçek NASCAR yarışlarının 98 bilgilerine dayanı



YAZAR
GİYİM/TÜR
SİSTEM
CD Sayısı
Oyuncu Sayısı

Çağın Kocası: shadow@yayincum.tr

Electronic Arts

Sega Saturn

1

1

GRAFIK

SES MÜZİK

ATMÜZİK

YANAMABİLİRLİK

★★★★★★★★
★★★★★★★★
★★★★★★★★
★★★★★★★★

Bilgi için

: Arol İthalat Ltd Tel: 212 659 26 73



HEART OF DARKNESS

Oddworld'e Kardeş Geldi



görevleri doğru bir sırayla yapmanız gerekecek. Oyun alanı, aynı Oddworld'de olduğu gibi, sağa sola kaymak yerine, birbirinden ayrılmış 2 boyutlu ekranlardan oluşuyor. Hiç kuşkusuz bunların hepsi de dahice ve en fazla zevk verecek bir şekilde düzenlenmiş ve bir araya getirilmiş

Örneğin oyunun başlarında karşılaştığınız bir sorunu çözmek için bir katil bitkinin atından köklerini sökmek zorunda kalıyorsunuz (böylece buradan daha sonra tekrar tekrar geçebileceksiniz). Sonra da ateşböceği benzeri bir takım böcekleri yuvalarından uğratarıp, onlar başka bir takım katil bitkilere tebelleş olduklarında yuvalarının olduğu yerden sağ salım geçiyorsunuz. Tabii ki oyunun her evresinde zekadan sonraki en önemli faktörün "zamanlama" olduğunu unutmayın

Tamamlanması tam 5 yıl süren Heart of Darkness (HoD), bir dönemin efsane oyunu olan Flashback'ın yaratıcılarından gelen en son platform/zeka oyunu. Bize sorarsanız, adventure ve platform oyunlarının çok acayip bir miksini olan bu yeni oyun türünün aslında çok da fazla örneği yok. O yüzden belki de HoD'un tek rakibi, daha önceki aylarda ballandıra ballandıra tanıttığımız Oddworld: Abe's Oddysee diye düşünüyoruz. Bu ilk oyun çok kaliteli ve beyin su.andıran bulmacalarıyla birbirlerine epey benziyor

Öykümüz biraz Spielbergvan diyebiliriz. Şehrin yoksul kesiminden bir teen adam, kendi elleriyle (her nasılsa) yaptığı uzay gemisi benzeri şeyi kullanarak başka bir dünyaya seyahat ediyor. Tüm isteği, bir başka boyutun hükümdarı olan kötü yürekli, tuhaf bir yaratığın kaçırdığı sevimli köpeğini kurtarmak. Genç kahramanımız boyut değiştirir değiştirmez,

küçük dostunun esir tuttuğu şatoyla arasındaki tehlikeli parkı geçmek için yola koyulacak. Hey Allahım, o yaşlardaki insanların ne kadar basit derdleri var!

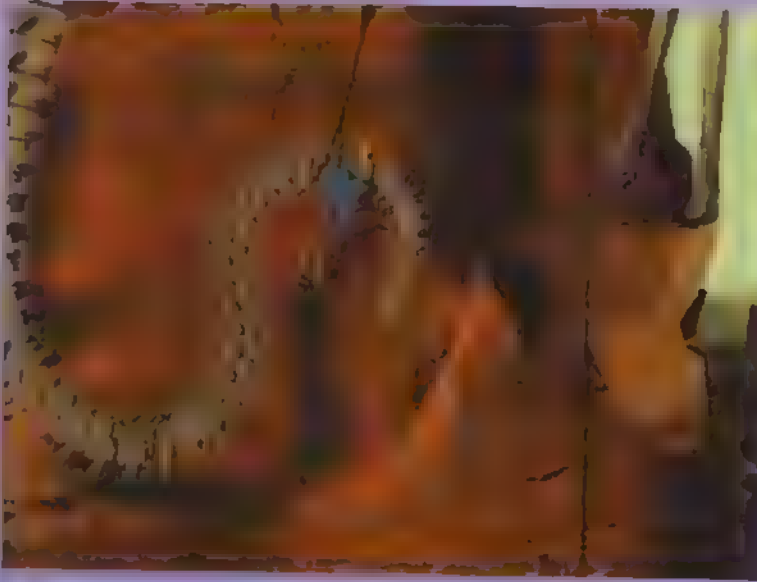
Hayat Bir Gemi...

Kahramanımızı yöneten siz ve mutlu son arasında çocuk yiyecekleri, canavarları, ağzından salyalar akan dev örümcekler ne oldukları belli olmayan kanatlı şeytanlar ve bunun gibi bir ton yaratığa ev sahipliği yapan dehşetengiz bir arazi buluyor. Oyunumuzun kalbini oluşturan bulmacaları çözmek, işte tüm bu tehlikeleri aşmak anlamına geliyor. Çoğu kere birden fazla ekrana yayılmış olan



Dünya Bir Liman...

Eğer düşüp ölürseniz ya da bir yaratık sizi midesine indirirse, o an çözmekte bulunduğunuz bulmacayı içeren oyun alanının başından başlıyorsunuz. Bu da



Her Limanda İnen de Ya Binen de

biliyorlar. Bazıları koşmayı, bazıları zıplamayı, bazıları bir takım nesneleri bulmayı, bazıları ateş etmeyi (oyunda zaman zaman çeşitli silahlar buluyor ve kaybediyorsunuz), bazıları tırmanmayı, bazıları ise bunların hepsini aynı anda (!) içiyor. Bulmacaları çözmek ise epey mutlu edici oluyor. Hem ödül olarak seyrettiği-

niz animasyonlar, hem de kendinizi dünyanın en zeki insanı sanmanızı sağlayan duygular yüzünden

HoD'daki ortamlar grafiksel olarak epey zengin. Küçük kahramanımızın önünde koşup durduğu rengarenk arkaplanların kimi zaman etkileşimli olması işin en güzel yanı. Seslere gelince, oynanabilirlik ve görsel tasarım kadar olmasa da, PlayStation'ın sağladığı alt-yapıyı nereden de kadar iyi

Oyunumuzun güçlü yanının bulmacalar olduğunu söylemiştik. Eğer bir nevi kardeşi sayılabilecek Oddworld ile karşılaştırsak, HoD'un gerçekten daha karmaşık bulmacalar sunduğunu ama öte yandan çok daha lineer bir oyun olduğunu itiraf edebiliriz. HoD'un ayrıca, biraz kısa sürdüğünü ve rakibinin tersi ne, bitirdikten sonra tekrar tekrar oynamaya isteği uyandırmadığını (lineer olduğu için) eklemekte fayda var. Oyun 2 CD halinde geliyor. Ama bu kadar kapasitenin neredeyse tamamı bilgisayar animasyonlarına harcanmış. Aslında bu durum, bazıları için sevindirecek ama memlekette epey bir para verip kopya olmayan oyunları da alanlar olduğunu hatırlarsanız, insanların verdikleri paranın karşılığında neden hemencecik bitmeyen oyunlar istediklerini ve neden benim bu sayfalarda sürekli böyle şeyler yazdığımı anlarsınız. Hemeyse, kısaca karşınızda çok güzel ama pek uzun olmayan bir oyun duruyor. Aslında bunlardan bana ne? Nasıl istiyorsanız böyle yapın ..

çok geriye gitmek zorunda olmadığınız anlamına geliyor. Tıpkı Oddworld'deki gibi. Eğer defalarca üstüste bir budala gibi ölüp durursanız ekranda sizi doğru hedefe yönlendirecek bir ipucu çıkıyor. Ama ne gam! Çözümün ne olduğunu bilmek, her zaman işin üstesinden gelmeye yetmiyor ki! Ayn, sizin çoktan unutmuş olduğunuzu sandığım gerçek insanların yaşamında olduğu gibi.

Herneyse, HoD'daki bulmacalar bir birlerinden oldukça farklı bir yapıda ola-



YAZAR
FRMA, İLK
SİS EM
UL SAYS
OYUN SAYS
Memory Card

Çağdaş Koçyiğit shadow@young.com.tr
Interplay / Arcade Adventure
Playstat on
GRAFİK
SES/MÜZİK
ATMOSFER
OYNANABİLİRLİK

8



Çok Haince Ve Çok Zevkli

TENCHU

Sony'nin çıkarttığı en son oyunlardan biri olan Tenchu, rahatlıkla Tomb Raider ve Bushido Blade'in evliliği olarak nitelendirilebilir. Bu karışım neticesinde ortaya çıkan şey ise her iki oyundan daha üstün yeni bir melez. Hareket dolu bir üç boyutlu serüven. Gerçekten de karşımızda, kurmaca planlanmış bir bu amaçtan çok daha fazlası duruyor. Bakalım nasıl

Çok Hassas Bir Varlıktır Ninja

"Tenchu"nun İngilizce karşılığı "assassination"mış. Bu da güzel Türkçemizde "cinayet" falan demek. Oyunda ilk katil ninjadan birini canlandıracaksınız. Bunlardan biri yaralı yüzuyle, grillere bürünmüş Rikimaru isminde bir tip. Diğer ise Luc Besson'un meşhur Ninkta sını andıran zarif Ayame. Bu tipler ve oyunun oynanış biçimi bize bir süre önce bu sayfalardan size tanıttığımız "Nightmare Creatures"ü anımsattı. Orada olduğu gibi, Tenchu'da da her

senaryosu (kötü bir yaratığın elinden küçük bir lozu kurtarmak ve yaratığın yalamalarını da haklamak gibi bir şey) yaptığınız işin (katillik) ahlak-sız tarafını unutturuyor gibi görünse de sonuçta ortalıkta çok fazla ölü ve gereğinden fazla kan var. Tabii bütün bunlar fazlaca dejenere olduğundan neredeyse emin olduğum sizleri çok mutlu edecek ama içimde tuhaf bir huzursuzluk da duy-muyor değilim. Hiç bir olumu işaret olmadığı halde, arada bir, bu çocuklar için hala umut var diye düşünmeden kendimi alamıyorum. Herneyse oyunu muza dönelim. Karşınıza sık sık tur atan bir nöbetçi çıkacak ve siz mesela onun arkasından kallesçe yaklaşıp öldürecek-siniz. Eğer becerirseniz önceden hazırlanmış üç beş tane kısa ölüm animasyonundan birini seyredeceksiniz. Karakterinizin arkadan yaklaşıp rakibinin gırtlığını kesmesi, bel kemiğini kırması falan gibi insanın iştahını açan şeyler.

değiştirip size kimsenin olup olmadığını gösterecek. Güzellikler ve ninja olayları bu kadarla kalmıyor. Her iki karak-terin de tırmanma kancaları ve hiç azal-mayan ipleri var. Kancayı seçince oyun a. anını karakterin gözünden görüyor-sunuz. Ekranda beliren kırmızı işaret.e nişan alıp ateşe bastığınızda kancayı da fırlatmış oluyorsunuz. Bu tırmanıp



karakterin kendine has artıları ve eksikleri var. Ayame adındaki fıstık oduka hızlı ve iki kısa kılıç taşıyor. Öte yandan Rikimaru o kadar süratli olmasa bile epey güçlü ve bir katana (samurayların falan sevdiği tıpten uzun kılıç) kullanıyor.

Oyunumuzun amacı çok yalın ama gerçekleştirilmesi biraz zor. Bir çok mekana görünmeden, gizlice sızmak ve hedefiniz olan kişileri katletmekle yükümlüsünüz. Her ne kadar oyunun

Bu sadist animasyonlar zevkinize zevk katacak Eminim.

Çok Duygulu ve İçli Bir Varlıktır Ninja

Tenchu'yu epey çekici bir oyun yapan şeylerin başında tabii ki bu gizlilik o.ayları geliyor. R1 tuşunu kullanarak duvarların gölgesine sığınabilir ya da saklanabilirsiniz. Eğer bir köşeden saklanıp sinsice yaklaşırsanız kamera aç



damlardan gltme olayın n güzel yanı daha az nöbetçi olduğundan daha da hızlı ilerlemen ze imkan tanıyor olması. Tabii damların da epey rahatsız ve tehlikeli olduğunu bilmem söylemeye gerek var mı.

Kullanımınıza sunulan aygıtlar bu kadarla bitmiyor. Her görevin başında, aralarından sadece bir kaç tanesini seçebileceğiniz nesneler var. Mesela köpekleri zehirlemek için bir şeyler, duman bombaları, uyku ilksirleri, tuhaf

bir takım dikenli demirler, patlayıcılar ve tabii ki herkesin favorisi olan meşhur ninja yıldızları.

Tenchu çok güzel bir oyun ama biraz kısa sürüyor gibi geldi bize. Sekiz geniş bölüm ve çeşit çeşit mekanlardan oluşuyor ve hepsi de zorlu ve eğlenceli. Ama bütün bunlar, oyunun çok uzun olmayan bir sürede kolayca bitirilebildiği gerçeğini değiştiriyor. Öte yandan, oyunu bitirdikten sonra da defalarca oynamak isteyeceksiniz. Sadece çok eğlenceli olduğundan değil Aynı zamanda bir bölümü hiç görülmeden tam gizlilik içinde bitirdiğinizde size her seferinde yeni ve özel bir silah verilmesi gibi bir güzellik var Bunların bazıları alet edevat, bazıları ise büyü. Bütün bunlara ek olarak, oyunu bitirmek için oynayabileceğiniz iki ayrı karakter bulunması gibi bir gerçeği de unutmayın

Çok çabuk Kınır Küser, Ninja Denen Varlık

Oyunumuz çok heyecan ve etkileyici bir konuya sahip olduğu kadar yaratıcı atmosferle de kendini çekici kılıyor. Tenchu da grafik, ses ve genel tasarım adına yapılmış küçük küçük o kadar fazla güzellik var ki sizi tam anlamıyla gaza getirip havaya sokacak. Müzik malesef uzakdoğu müziği ama yine de modern bir forma sahip ve tarihi ambiyansı fazlasıyla sağlıyor. Benzer şekilde karakterlerin tasarımı ve grafikler de PlayStation'ın yapabilecekleri düşünüldüğünde kusursuz gibi bir şey. Bu söylediklerim tek başlarına değil, bir bütün olarak bir araya geldiklerinde başarılı bir oyunu tamamlıyorlar. Örnek vermek gerekirse, arada bir karşınıza çıkan bir yaratık tipi var. Bu yaratık, kahverengi denli, zayıf, çıplak bir çocuğu andırıyor. Bunlar etrafta dolaşarak durmak yerine titreyip bir kukla gibi dans ediyorlar. Eğer birisi sizi görürse, bir kabustan fırlamışçasına, korkunç bir çığlık koparıyor ve ağızından alevler çıkıyor. Tenchu oynayacaksanız, gerçekten son derece tüyler ürpertici bunun gibi durumlara alışacaksınız.

Butun bunlar oyunumuzun tamamen kusursuz olduğu anlamına gelmiyor. Her ne kadar 3D kameramız hareketlerimize süratle cevap veren çok hızlı bir



şekilde çalışsa da (özellikle çatılardan eğilip bakarken), standart kamera açısı dövüşlerde biraz cansıkıcı oluyor. Ekranı karakterinizi Tomb Raider'da olduğu gibi arkadan görüyorsunuz ama vurulduğunuzda kamera gözünüze yerleşiyor. Bu yüzden özellikle birden fazla rakiple dövüşürken nerede olduğunuzu iyice şaşırıp kontrolü kaybedebiliyorsunuz. Alışmak için epey egzersiz gerekiyor. Öte yandan, her ne kadar bir özür sayılmasa da oyunu güzel oynayıp yapmanız gerekeni yaparsanız bu anlattığım duruma da çok az düşüyorsunuz. Zaten oyunun mantığı da, rakiplerinize eşit şartlarda savaşmak değil. Tam tersi, gizlice ve haince onları arkadan vurmanız üzerine kurulmuş. Oyunun amacına uygun oynarsanız (yani kalleşçe), hiç bir şikayetiniz olmayacak.

Koşuyorsunuz, Alıyorsunuz... Hemen!

İyi bir oyun denk geldiğinde her zaman dediğim gibi "koşarak geldip

alın"...

Bizim elimize geçen, tahmin ederseniz ki uzakdoğu versiyonuydu. Muhtemelen sizinki de böyle olacak zira oyun Amerika ve Avrupa'da henüz yayınlanmamış. İnternet'teki dedikodulara bakılırsa bu versiyonlarda bir kaç sürpriz yenilik olacaktı. Bir işinize yaramasa da bilmiş olun.

Süper İyilik

Tabii her zaman ki gibi size kıyak geçiyor ve büyük bir iyilik ediyorum. Daha İngilizce versiyonu çıkmamış olan oyunumuzdaki görevleri ve diğer şeyleri İngilizce olarak açıklayan bir İnternet adresi vererek veda ediyorum. <http://www.phosphors.com/translations/tenchu-trans.html>

Daha fazlası için sitenin ana sayfası olan <http://www.phosphors.com> adresinde güzelce gezinebilirsiniz.



YAZAR
F. Y. M. A. T. I. P.
S. E. M.
CD SİYİSİ
OYUNCU SERVİSİ
MUTLUYU ÇİRDİ

Çoğdaş Koçyigit [shadow@young.com.tr]

Activision / Action
Playstation

GRAFİK	*****
SES/MUZİK	*****
ATMOSFER	*****
OYNANABİLİRLİK	*****



Sony - Hilekar

Warhammer: Dark Omen

Bu oyunda hile yapmak için aşağıda verilen kodları anladıkları biçimde uygulayınız.

Bölüm geçme:

Ana menüde sırasıyla R2, R1, L2, R2, R1, R2 girip "Resume" şikkını seçin.

Savaş geçme:

Select tuşuna basın, sonra Deployment ekranında sırasıyla R1, R1, L2, L2, R1, R2 girin ve "Resume" şikkını seçin.

Bol para:

Select tuşuna basın, R1, L1, R1. Sağ tuşlarını girip "Resume" şikkını seçin.

Hızlı silah doldurma:

Select tuşuna basın, sonra Deployment ekranında R2, R1, R2, R1, L2, R1 tuşlarını girin ve "Resume" şikkını seçin.

Tüm hileler:

Arabadaki yedek kitabı seçin. Bu durumda Select tuşuna basılı tutarak R1, L1, L2, R2 tuşlarını girin.

Battlestations

Bu oyunda tek kişilik görevleri oynarken bölüm geçebilmek için şu hileyi uygulayın:

L1+L2+R1+R2+Select tuşlarına aynı anda basılı tutun, sonra da Start+X tuşlarına aynı anda basın

Frogger 3D

Bu oyunda sınırsız hak alabilmek için önce oyunu dondurun, sonra şu kodu girin: Sağ, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, X
Tüm seviyelerde oynayabilmek içinse yine oyunu dondurup şu kodları kullanın: Sağ, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, R1, L1, R1, L1, O

Gran Turismo

Bu oyunla ilgili çok istek aldım, fakat hilelerini bulmak henüz mümkün olmadı. Yardımcı olması ümidiyle bulduğum iki küçük ipucunu size iletiyorum:

Kolay para:

Bu oyunda bol parayı kolayca kazanmanın yolu Cup ya da Challenge yarışlarına birden fazla defa katılıp kazanmak. Bu fazla zor olmayacaktır ve ödül arabaları satarak bir süre sonra hesabınızı krediyle doldurabilirsiniz.

En hızlı araç:

Oyunda alabileceğiniz en güçlü araba Nissan R33 Skyline GT-R V-Spec. Tüm upgradelerle donatıldığı zaman ise güçlü 941 beygire ulaşıyor! Aldığınızda bulunsun.

Incredible Hulk - Pantheon Saga

Bu oyunun bölüm kodları şunlar:

LEVEL 1 - 10C80B7C7C

LEVEL 2 - 10C82E5E54

LEVEL 3 - B0D82E206E

LEVEL 4 - 00D02702BA

Mortal Kombat 4

Bu oyunda şu yöntemi uygulayarak hile menüsüne ulaşabilirsiniz. Öncelikle iki id şilik bir oyun başlatın, sonra Kombat Kode olarak "302 Z13" girin. Dövüşten çıkıp ana menüye dönün. Burada "vs enabled" şikkını seçilmeye hazır hale getirin, sonra Block ve Run tuşlarını hile menüsü belirene dek, yani yaklaşık on saniye kadar basılı tutun. Buradan Fatalities 1 ve 2, Stage Fatalities, Endings şikkalarını aktif hale getirebilirsiniz.

Vigilante 8

Bu oyunda ölümsüz olabilmenin yöntemi çok basit. Önce Game Status ekranına gidin ve herhangi bir karakteri seçip "O" tuşuna basarak Password ekranına ulaşın. Burada şu kodu Password olarak girin, "I WILL NOT DIE". Oyuna geri döndüğünüzde ölümsüz olacaksınız. Aynı yöntemle aşağıdaki diğer kodları da kullanabilirsiniz.

Düşük yerçekimi: REDUCE GRAVITY

Multiplayer modunda aynı araçları kullanabilmek: SAME CHARACTER

Gizli araçlar: W M N N W L H T S C U C L H

Gizli seviyeler: W M N N W L H T S C U C L H

Düşmanlar olmadan oynayabilmek: GO SIGHTSEEING

Tüm ara sahneleri seyretmek: SEE ALL MOVIES

Expert zorluk seviyesi: HARDEST OF ALL

Süper güçlü füzeler: DEADLY MISSILE

Dev lastikler: MONSTER WHEELS

One

Oyunda aşağıda verilen kodları Password ekranında girmeniz yeterlidir:

Bölüm seçebilme: HEVYFEET

Tüm silahlar: MAXPOWER

Seviye kodları:

2 - DYGIXRA

3 - KCSVTJB

4 - RWLKLPC

5 - YQFZMLTC

6 - FLZNOHLD

Tombal

Bu oyunda ekstra silahlara kavuşabilmek için şu yöntemi uygulayın: Önce yeni bir oyun başlatın, oyun yüklenirken ekranda dans eden minik domuzcuklar belircektir. Tam bu esnada R1 ve Select tuşlarına basılı tutarak sırasıyla Sağ, Sol, Aşağı, X, O, Start tuşlarını girin. Yükleme bittiğinde START tuşuna basarak yeni silahlarınızı

görebilirsiniz.

Eğer oyun esnasında sağl.ğiniz çok düşerse şunu uygulayın, hemen bir işaret levhasına gidip oyunu kaydedin sonra Start tuşuna basıp tekrar az önce kaydettiğiniz dosyayı yükleyin, sağl.ğiniz düzelmiş olarak oyuna döneceksiniz.

Crime Killer

Aşağıda verilen

bölüm kodlarını

Password ekra-

nından girip istediğiniz bölümü oynayabi-

lirsiniz:

O=Circle, []=Square, /\=Triangle, X=X

Enter all of these level codes at the Pass-

word screen.

The Break In: O, O, Kare, X, Üçgen, O, O,

O, O, O

Rapid Response: O, O, Kare, Üçgen, O,

O, Kare, Üçgen, Kare, X

Cult Moves: Üçgen, O, O, O, O, O, O, O,

Kare, Üçgen

The Hidnap: Kare, Üçgen, Üçgen, O, Ka-

re, X, X, X, Üçgen

Family: O, O, O, O, Kare, X, Üçgen, O, O,

O

Police Hijack: Kare, Üçgen, Kare, X, Üç-

gen, Kare, X, Üçgen, Kare, X

The Rescue: X, X, Üçgen, O, Kare, X, Üç-

gen, Kare, Üçgen, O

Static: Kare, Üçgen, Kare, Üçgen, O, O,

Kare, Üçgen, Kare, Üçgen

Use of Force: Kare, Üçgen, Kare, Üçgen,

O, O, Kare, Üçgen, Kare, Üçgen

The Deadline: Kare, Üçgen, Kare, Üçgen,

Kare, Üçgen, O, Kare, Üçgen, Kare

M.E.: X, X, X, Üçgen, O, O, O, Kare, X, X

Freeway Racers: X, X, X, X, Üçgen, O, Ka-

re, X, X, X

Epilogue (FMV): X, Üçgen, O, Kare, Üç-

gen, Kare, X, Üçgen, Kare, Üçgen



Ayın Albümleri



Son Dakika

Artık Level'in ilkleri imza atmasına alıştınız. İşte herkesten önce Sepultura'nın son albümü "Against" Hammer Müzik tarafından 6 Ekim 1998'de satışa sunulacak. Ve şu an Hammer'den Haluk (Teşekkürler) sayesinde albüm bilgisayarımda. Bu albümü önce kendim, sonra da sizler için dinliyorum. Grubun beyni sayılan Max Cavalera 1996 yılında gruptan ayrılmış ve kendine Soulfly adında yeni bir grup kurmuştu. Max kendi sound'unda hiçbir değişiklik yapmadan yolunda ilerlerken, Sepultura neler yapabileceğini düşünmüştü. Gruba yeni katılan Derrick Green (Lead vokal) haricinde herhangi bir değişiklik yapılmadı. Paulo, Andreas ve tabiri Igor. Bu albümde şu ana kadar kullandıkları teritoriler girmişler ve yaptıkları işte son derece başarılı olmuşlar. Merak edenler için Derrick vokalde (Kendisi de üstlendiği misyonun farkında olduğunu belirtiyor) Max kadar başarılı ve belki de Max bundan daha iyisini yapamazdı. Bundan önceki albümler, Roots'a göre stillerinin epey değiştiği bir gerçek, ama bu adamlar bu işte gerçekten iddialı ve başarılılar. Hiç düşünmeden almak için Sepultura ismi yeterli. Başta Hammer olmak üzere tüm müzik market'erde. Hammer Müzik Tel: (0216) 248 99 98 faks (0216) 414 32 92

yerini (Albümden çıkan ilk videoları için İstanbul Twilight, çeşitli kâhanelerde seyredebilirsiniz) aldı ve pek de aynı yerde kalamadı. Grubu tanıyanlar tarafından kısa sürede tüketilen bu albümü ancak girdiğim dördüncü dükkanda bulabildim. Laço Tayfa ad. bir Türk grubuyla ortak olarak gerçekleştirilen çalışma sonucu ortaya çıkan albümde oldukça tancıklık soundlar kul anılmış. Bir şarkının başını dinlerken caz parçası olduğunu düşünüyorsunuz ama bir süre sonra arkadan "Katib'm" çalmaya başlıyor. Albümde sadece caz değil funk, hip-hop tarzı şarkılar da mevcut. Bu albümle NewYork ve İstanbul arasında en azından müzik yoluyla bir köprü kurmaya çalışmışlar. Kesinlikle de başarılı olmuşlar. Bu tür müziğe karşı ilgisiz olanlar için kesinlikle kaçınılmaması gereken bir albüm. Bunun haricinde klarinet, bağlama gibi geleneksel çalgılarımızın değişik müzik türleri çensinde kullanılmasından hoşlanabilirsiniz.



Techno, House, Rave, Jungle, Add...

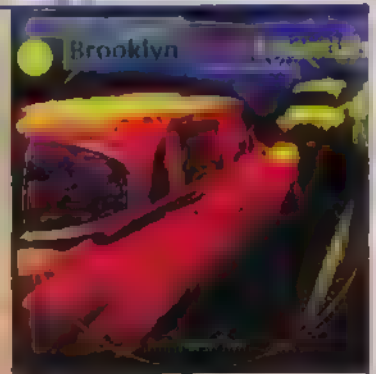
Bu ay elektronik müzik olarak yazabilecek hiçbir şey bulamayacağımdan

korktuğum için songüne kadar şansımı denememeye karar verdim. Sonunda şansım yaver gitti ve Acceleration (DJ.AXI) isimli bu albümü yazımı bitirmeme bir hafta kala buldum. Kapak resmi, albüm veya Dj. AXI ismi sizleri şaşırtmasın. Dj. AXI Türk ve albüm kesinlikle Türk yapımı. Dj. AXI bir süre Almanya'da çeşitli Club'arda çalıştıktan sonra Türkiye'ye dönmüş ve Hammer Müzik ile beraber bu albümü yapmaya karar vermişler, çok da iyi yapmışlar. Albüm şu ana kadar birçokumuzun sadece Türk pop müziğindeki tancığımız sound'ları (kıyılar) gene de amatörler tarafından yapılan şeylerdi ve hatta daha iyilerini gerçek bir Dj.'in elinden sunuyor. Türkiye'de profesyonel anlamdaki ilk çalışma olan Acceleration'ın en önemli belki de en güzel parçası olan Mehter Beat (Mehter Marşının Remix'i) daha şimdiden büyük kupa erin maçlarında çalmaya başladı bile. Albümün bir başka özelliği de fiyatının bu aralar arşive katmak için son derece uygun olması. On iki şarkıdan oluşan 50 dakikalık bu albüm için bu paraya gerçekten değer. Albümü www.hammermuzik.com adresindeki Online Shop'dan ya da Akmar 12'den edebilirsiniz.

Brooklyn Funk

Essentials

Geçtiğimiz günlerde düzenlenen İstanbul Caz Festivali ve Fuji Müzik Günleri'ne konuk olarak katılan Brooklyn Funk Essentials'in ilk The Buzzbag isimli son albümü raflardaki



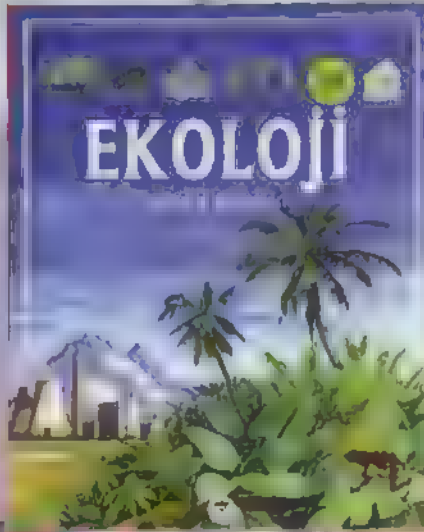
Ayın Kitapları



Gezegenler Kılavuzu -
Patrick Moore

Pek çok insan için bilim ulaşılma-
sı zor bir yerdedir. Mesela konu
biyoloji ya da nükleer fizik oldu-
ğunda hemen akla uzun kondorlarla
birbirine bağlanmış laboratuvarlarında
büyük bir ciddiyetle çalışan beyaz
önlüklü bilimadamları, etrafta yığılı
korkunç derecede pahalı ekipman ve
bilgisayarlar, çalışma masalarının üstü-
nü dolduran binlerce sayfalık rapor ve
doküman gelir. Burada yılların emeği
ve birikimi vardır, devletlerin bile altın-
dan kalkmakta zorlandığı bu tür çalış-
maların sıradan bir vatandaşın gözünü
korkutması kaçınılmaz olacaktır. Tek
başınıza ne denli ilerleyebilir, o koca
yukun altından nasıl kalkabilirsiniz di-
? İşte bu noktada astronomi kendini di-
ğer bilim dallarından ayırır, çünkü
amatör bir astronominin çalışmak için
tüm ihtiyacı olan açık ve bulutsuz bir
gece, çok ucuz edinilebilecek bir dür-
bün ya da teleskop ve biraz da sabırdır.
Dünyanın dört bir yanı geceleri galak-
sileri meraklı gözlerle inceleyen amatör-

lerle doludur. Üstelik bu kişilerin elde
ettikleri başarılar ve bilime olan katkıları
son derece büyüktür. Her yıl pek çok
yeni gök cismi amatörler tarafından
keşfedilir ve keşiflerin isimleriyle litera-
türe geçerler, mesela Shoemaker-Levy
Kuyrukluydur. bunun önemli bir örne-
ğidir. Tabii gözlemlemek göğe boş boş
bakınmak demek değildir, ne gördü-
ğünüzü anlamak gerekir. Burada ihti-
yacınız olan güvenilir bir kılavuz kitap,
Patrick Moore tarafından hazırlanan ve
Özlem Özbal tarafından dilimize çevri-
len **Gezegenler Kılavuzu** isimli bu kitap
size gereken temel bilgiyi sağlayacak
kapasitede. Yeterliliğinin en büyük ka-
nıtı ise ülkemizde Tübitak tarafından
yayınlanıyor olması, bu kurumun yayı-
nlanacak kitapları çok sıkı bir biçimde
gözden geçirdiğini ve kriter olarak bi-
limsel yeterliliği ön planda tuttuğunu
belirtmek gerekir.



Ekoloji -
Richard Spurgeon

Gezegenimiz ölüyor, hızla rüke-
niyor ve bunun tek sorumlusu
da onu acımasızca kateden
biz insanlarız. Hiç suçu başkasına at-
mayın, bu kontrolsüz ve sorumsuz in-
san yığını içinde var olmanız günahla-
rımızı paylaşımanıza yeterli. Son otuz

yılda bu durum ve gittiği vahim yön-
üyle ciddiye alınır oldu, sonuç olarak
ekoloji bilimi iyice ön plana çıktı. Nedir
ekoloji, ne yapar? Basitçe söylemek
gerekirse, ekoloji bu gezegen üzerin-
dek canlı hayatın her detayıyla incele-
yen bilim dalıdır. Dünyamız sayısız tip
ve türde canıya ev sahipliği yapar, bu
canlıların birbirleriyle olan ilişkileri ve
bu ilişkiler son derece nazik dengeler
üzerine kuruludur. Denge bazen bozu-
labilir, doğa bunu onaracak kapasite-
dedir. Fakat insanın neden olduğu
bozularda bir bozukluk dünya üzerin-
deki tüm canlı yaşamının sona
ermesine sebep olabilir. İşte ekoloji bu
dengeleri ve bozuklukları inceler, önle-
yici ve onarıcı çözümleri ortaya
koymaya çalışır. Açıkta açığa söylen-
meşe bile araştırmalar önümüzdeki 10
ila 20 yıl içinde gezegenin ekolojik
yapısının tamamen çökebileceği ihti-
malin ortaya koyuyor, üstelik bu çok
güçlü bir ihtimal. Böyle bir felaket
sonucunda dünya herhangi bir canlının
barınmayacağı bir taş parçasına dönü-
şecektir. Şimdiden dünyanın yörünge
fotoğraflarında şifrin mavi bir bilye de-
ğil, kapkara ve düşman bir gezegen
görünmektedir, durum aslında o dere-
ce vahimdir. İnsan olarak gidebileceği-
miz başka bir yer henüz bulunmadığı
için yapabileceğimiz tek şey bilinçlene-
rek bu duruma bir çözüm bulmaktır.
Bu kitap işte bu durumu çeşitli deney-
lerin de yardımıyla, sıkıcı olmaktan
uzak bir biçimde okuyucuya anlatmak
tadır. Eğer gerçekten çevre umurlunuz-
daysa bunu bilinçlenip harekete geçe-
rek göstermek zorundasınız, bunu
sadece barlarda kafayı çekip yeşilçilik
oynayarak yapamazsınız. Çünkü artık
tehlike çok yakında, torunlarınızı ya da
çocuklarınızı değil, doğrudan sizi teh-
dit ediyor, unutmayın ağaçları kesip
para kazanabilirsiniz, ama o para size
temiz hava ve su sağlamaz. Bu ki-
tapta konuyla ilgili tüm temel bilgileri
bulacaksınız, dilimize çevirisini Deniz
Yurtören tarafından yapılan kitabın ya-
yıcısı Tübitak

Kültür Sayfama olan tepki, artık bizi de aşmış bulunuyor. Eğer bu sayfaları çeverek okuyorsanız acilen mektup yazmaya başlayın, aksi takdirde kültür sayfalarıyla helalleşin. Büyük ihtimalle bu ay son hıs 3 sayfa olarak karınıza çıkıyor.



PS'i severiz biz!

Seydi Level Çekemeli

"Bu size ilk mektubum ama son olmaya dağı kesin. Derginizle tanışmam Temmuz ayında oldu. Daha önce aldığım dergilerde Play Station'a hiç yer verilmiyordu. Ama sizin derginizde aradığımı buldum ve level atlayarak Level okumaya başladım. İşte sevgilerimi ve isteklerimi.

1. Şikayetçi değilim ama PS sayfalarının arttırılması okuyucu sayısını arttıracak doğru orantılı olacaktır.

2. Geçen ay mektup köşesinde PS ile ilgili (Temmuz'da) sesli sözler atıp tatar Mark Jackson'a bandan bir şeyler öğretilmesini söylemek zorundayım. Çünkü kafalarını yarıtı yalan.

4. Cheat köşesinde yayınladığınız Mortal Kombat Mythologies ile MK 4 aynı mı?

6. İlle de CD vermeniz gerekiyor. Ama Demo Two CD'yi hiç de fena olmaz.

7. Sizce PS Top Ten listesi nasıl olurdu? Bence 1-World Cup 98, 2-NFS 3, 3-NBA 98, 4-Tomb Raider 2, 5-Fighting Force, 6-MK 3, 7-Tekken, 8- MK 4, 9-Resident Evil 2 ve 10-Nuclear Strike.

8. Son olarak da tüm PC oyun listesinde de bölüm bölüm hatayı yayınlaranızı memnun olurum.

From:Naho-Juggernaut

LEVEL

1. Şu an sayfa sayımızı veya düzenini veya bir şekilde tipini değiştirmemiz MÜMKÜN DEĞİL. Ama elimizden geldiğince herkese adil davranmaya çalışıyoruz. PC / PS okuyucularımız arasında 9 / 1 bir oran var, biz de bu oranı elimizden geldiğince dergi içeriğinde korumaya çalışıyoruz.

2. Peki.

4 Değil. Mythologies, MK4 gibi tek tek dövüş oyunu değil, daha çok Fighting Force'a benziyor.

6. İlle de CD vermemiz gerekiyor yoksa PC sahipleri bizi boğazlar.

7. PS için bir Top Ten listesi olacak. Ve muhtemelen de önümüzdeki ay çıkacak.

8. İyi de, böyle bir liste kimin işine ne işe yarayacak anlayamadık.

Kültür Sayfaları Sorunsalı Not!

Seydi Level Çekemeli

Öncelikle sizleri kutlamak istiyorum. Gerçekten harika bir dergi yapmışınız. Helal olsun. Sizin oyun tanıtımlarınızı okurken kendimi peşin bir ortamda buluyorum ve birçok arkadaşım da aynı şeyi düşünüyor. Yani sanki okuyucularımıza karşılıklı sohbet eder durumuna sokuyorsunuz. Neyse ben sizleri bir kez daha kutlayıp sorularima geçiyorum.

1. Tanıtımını yaptığınız oyunların tuş kombinasyonlarını vermeniz nasıl olur? Bence iyi olur, ama siz bilirsiniz tabii ki.

2. Temmuz ayında size yazan ve kültür köşesini kaldırmanızı isteyen isimler arkadaşlara ben de katılıyorum. Bence de gerektir.

3. Herkes biliyor ki bilgisayar devrini hızla ilerliyor. Daha 1-2 sene önce 4 MB RAM için çıldırıyorduk. Bana şimdi iyi bir sistem önerebilir misiniz?

4. En iyi 3 Dfx kartı hangisi? Sen ne kullanıyorsun?

5. Derginizin ilk sayısından itibaren şimdiye kadar çıkan sayılarımı alırsam, bana kaç para eder acaba?

7. Tekrar tekrar sizleri kutluyorum. Bence Allah size sabir versin. Valla işiniz çok zor. Neyse ben sizi daha fazla oyalamayayım. Hadi kolay gelsin.

Tolga Teoman-İst.

LEVEL

1. Simulasyon ve strateji türü oyunlarda elimizden geldiğince tuşları vermeye çalışıyoruz. Amma velakin, bunları yazı içinde değil de bir tablo içinde versek daha iyi olacak kanımcı. İnşallah önümüzdeki ay.

2. Kültür sayfaları hakkında aldığımız tepki büyüyor. Bir okuyucumuz dışında, herkes kaidinim diyor ve korkarım şimdiye kadar yaptığımız en büyük hata, böyle bir köşe açmaktır. Bir ay daha inatla kültür köşesini sürdüreceğiz, ama gelecek ay neler olacak bilemiyorum.

3. Sen kaçındın. İyi bir sistem istemişsin di mi? Al sana iyi sistem : 100 MHz destekleyen bir anakart, en az PII 300 işlemci, 8 MB hafızalı, TV bağlantılı ve 30 boyut hızlandırıcılı bir ekran kartı (tercihen ASUS), 64 MB RAM, 6 GB Harddisk

(Quantum tavsiye edilir), SB'in yeni PCI ses kartlarından biri (SB Live tercih edilir), bütün bunların üzerine 15 inç monitör, bir joystick ve bir Printer. Mouse klavye ve kasayı saymıyorum bile. Yani cüzdanınla vedalaş.

4. Ben Diamond Monster I kullanıyorum, ama param olsaydı (genellikle olmaz) Diamond Monster II alırdım.

5. Hımm. Sanırım 10 milyon civarında bir şey tutar. Dergiyi arayıp abone servisiyle konuşmanı tavsiye ediyorum.

6. Çokook çok teşekkür ederiz.

MMX'ni PII'ni?

Seydi Level

Benim adım Ege. Yaşım 14. Mart ayından beri Level'i severek takip ediyordum. Bu arada köüllük prensi Mengü Anıl ve 96 kurdu Name'ye selamlar. Benim bilgisayarım 486 Dx2-66, 16 MB EDO RAM'li ve 270 MB HDD'li bir bilgisayar.

1. Birlikte paramla bilgisayarımı Pentium 200 MMX ve HDD'im 2.1 GB mı yaptırırsam?

2. Pentium II Celeron'la Pentium II 266 arasındaki fark nedir?

3. Derginizdeki bazı oyun gereksinimleriyle başka dergiler arasındaki oyun gereksinimleri farklı oluyor. Örnek 1-Kick Off 98'e Pentium 75 diyorsunuz başka bir dergi 486 Dx2-66 diyor. Örnek 2-Worms2'ye 486 Dx2-66 diyorsunuz başka bir dergi Pentium 133 diyor. Hangisine inanıp oyun alacağım?

4. Klik and Play CD'sinde nasıl oyun yapılabileceğine dair bilgi vermek için Multimedia CD'sinde bir yer ayırmanızı dilerim.

5. Klik and Play CD'sinde futbol oyunu yapılabılır mı?

Ege Tezel

LEVEL

1. Şu zamandan sonra MMX almanın iyi olmaz. Eğer 3Dx'le beraber kullanırsan bir süre idare eder ama eninde sonunda PII alman gerekecek.

2. PII ile Celeron arasındaki uçurum demen gerekiyordu, çünkü Celeron'lar da PII'yi PII yapan L2 Cache bellek yok. Şimdi bu ne demek? Celeron PII'den daha yavaş çalışır, sınırlıdır. Ama fiyat olarak neredeyse PII'nin yarısıdır.

mutlu olabilirsiniz. Eğer paranız varsa PII alın, yoksa bekleyin, yakında Cache II Celeron'lar çıkacak. Adı da sanırım Celeron A olacak.

3. Çünkü biz oyunun gerektirdiği minimum sistemi yazıyoruz. Bu sistemi sahip olanlar oyunu oynayabilirler, veya en azından oynadıklarını zannederler ama zevk alamazlar. Bilgisayarınız minimum gereksinimin ne kadar üstünde olursa, oyundan da o kadar çok zevk alırsınız.

4. Ben de, tabii bu işi yıkabileceğim bir kurban bulmam gerekiyor önce.

5. Çooook uğraşman gerekir ve sonucun FIFA 98'e benzeyeceğini hiç sanmam. Daha çok Emlyn Hughes Soccer'a benzer (evet, C64'deki). Ama menajerlik oyunları yapabilirsin.

Sorunsallar Çoğalıyor

S

Değerli okuyucu, bu yazıyı yazmaya başladım ve bu süre içinde derginizde birçok değişiklik olduğunu gördüm. Örneğin önceki sayfa sayısı arttı, köşeler genişledi, Cheat sayfası biriken iki oldu, dergi ve CD'nin içeriği daha bir güzelleşti vs.

İşte bu değişimlerden bazıları bana fazlalık gibi geliyor. Biliyorum bu fazla- rında sizin göre-niz bir koleksiyoncu gibi bir bilgisayar dergisinin üç kez sayfa-lık köşeye bölünmesi olur mu? Nasıl gıvır bilgisayar dergisinde bu görülmüş? Daha önceki bir sayıda bir arkadaşımın söylediği gibi, bu köşeye bölünmesi okumaktansa okuyan bir sinema rehberi falan alıp onu okurum. Hem de daha detay- lıdır.

İkinci söyleyeceğim şey ise PC bölümü ile Konsol bölümünün nerede ise eşit sayıda sayfa kaplaması. Ne bir PC sahipleri için bir dergiyi konsol bölümünü okumak için alıyorusunuz ne de konsol sahipleri bu dergiyi PC bölümünü okumak için alıyordular. Böyle bir dergiyi üçüye bölüp Level PC ve Level Konsol olarak iki ayrı dergi halinde satarsanız daha karlı olabilirsiniz.

Tüm bunların dışında aynı şekilde ilerleyin. İyi şanslar.

Bir Doğan

LEVEL

Kültür sayfalarından kurtulmanız çok yakın, yani sevinebilirsin. Ama bizim üzüleceğimizi de bilmelisin. Şimdi bakıyorum da keşke hiç başlamasaydık bu köşeye, bir daha anket yaptığımızda, hepimizin katılmasını isterim. Böylece sonrada ortaya çıkacak sorunlardan da kurtulmuş oluruz.

PC bölümünün Konsolla aynı olduğu hakkında hatalısın. Hem de büyük bir hata. Bu ayki dergiye bakarsan PC oyun-

ları için 40 sayfa, Konsol için ise 8 sayfa ayırdığımızı göreceksin. Tabii bunlara multimedya ve haber sayfalarını da eklersen, PS sahiplerine ne kadar büyük bir haksızlık ettiğini anlarsın.

Moral Veron Mektup No:1

S

Siz en içten dileklerlemleri kutluyorum. Bu size ilk mektubum. Bir dergi ancak bu kadar güzel olabilir. Benim adım Gökhan Ç. Bir PlayStation sahibi olarak derginizde Playstation için ayrılmış bölüme büyük bir ilgiyle bakıyorum. Çünkü orijinal ve gerçek zevkle seçilmiş olan Playstation oyunları tanıttığınız için teşekkür ederim. Çünkü de olan siz Level'ansız. Böyle devam etmeniz dileğiyle. Şimdi Sana abime rica ederim bir iş etnik sorun var. Ve tabii ki istekler.

1. Diğer okurların da önemi belir- tildiği bir köşe olan Playstation Cheat'leri genişletilmesini ben de istiyorum.

2. Croc: The Legend of The Gobbo (Playstation) ile oynamak istiyordum.

3. Sizden önemi rica ettiğim bir şey de Cumartesi günleri hizmetinize açık olan PC Cheat hattının yanında Playstation hile hattını da eklemeniz. Eğer eklerseniz bu garibani sevindirmiş olucaktınız.

4. Biraz ayrı oluyor, devamlı rica, devamlı rica... ama son bir istek daha. Eğer mümkünse ki sizin gibi kaliteli bir dergi için hiç bir şey imkansız değildir, Playsta- tion oyunlarını satın almakta 2 ayda bir, 5 ayda bir Demo CD'sini vermeniz istiyorum.

Eğer bütün isteklerimi biraz abarttıysam kaale almayabilirsiniz. Ben sizi bu hal- tintle de seviyorum.

Saygılarımla, İbrahim Kalkanlı, 12 yaş, ama sakın düşünmeyin.

Gökhan

LEVEL

1. Keşke yerimiz olsa, Kültür sayfalarını ya da zanneden postalamaya göremiyorum sayfa daha açabiliriz sanıyorum.

2. Sana diyeceğim şudur ki: NO Cheat No Pain.

3. Zaten Cheat hattı sadece PC için değil ki. Eğer ararsan ve PS sahibiyim ders- sen, gerekli hürmeti gösteririz yani.

4. Demo CD'si için sponsor arıyoruz, çünkü PS için demo CD'si hazırlamak, PC için hazırlamaktan çok daha zor.

5. Senin beşinci sorun yok, şaşırma, ters takla atma. Bunu ben kendimden ek- ledim, hem sana hem de diğer okuyucu- lara birkaç kelime söylemek istiyorum. Bir kere, isteklerinizin kaale alınması gibi bir şey kesinlikle mümkün değil. Sa- dece, imkanlarımızın kısıtlı olması yüzün-

dan gerçekleştirilmiyor. Öyle istediğin- geliyor ki, bunlara bazıları gerçekleştir- mek düşünce ve mantık sınırlarını daha zorluyor. (BİZE: Ayan okuyucu değil). Şu- herhalde bizi plazalarda çalışan, işe özel- soforünün kullandığı Mercedes'yle gidip- gelen insanlar zannedyorsunuz. Ama- değiliz. Mesela ben her gün Fındık'tan- Levent'e İETT ile gidiyorum, günde- 4 saatim yollarda harcanıyor ama yine de- 14000 okuyucunun en azından büyük bir- çoğunluğunun sevdiği bir dergi hazırla- manın verdiği mutlulukta ayakta kalmayı- başanıyorum ve işim de çok seviyorum. İsteklerinizin neden yerine getirilmediği- ni, daha doğrusu getirilemediğini düşün- nüp bizi yargılarken lütfen bunu da hesa- ba katın. Sanırım kendimi fazlasıyla acı- dırdım, ama gerçekler böyle ve bunları- bilmek de sizin hakkınız.

Azınlıkta Sever Bir Okur

S

Hepinize sevgiler, selamlar. Benim 2- det sorunum var.

1. İlk sorun Byzantine ile ilgili. Bu- yuğunda simülasyonlu bir oyun yapıyo- runuz. Sebobine gülmeye. Derginizde- harfi harfine takip ediyorum, Savaş camide- ki mihrabın sağındaki tahta kaplamaları, sonra da vaz vaz kürsüsünü Homer ile taratı- yorum. Halıcı dükkanda yapmam gere- kenleri yapıyorum ve Ayasofya'daki Anı- ta yazılan da Scan ettikten sonra üniver- siteye gidiyorum. Homer'i Şerife'ye vermi- den önce kontrol ediyorum Scan ettiğim- ı anında da kayıtlı. Homer'i Şerife'ye veriyor- um. Gerakli yüklemeleri yapıyorum ve son- da gömüğü takipyorum. Simülasyon bu- lmasın! O da ne? Mihrabın sağında Scan ettiğim tahta kaplamaları yok. Oakti iş na- me var. Hadi tekrar geriye camiye gidiyo- rum. Bu sefer de Homer aynı yer Scan et- tiriyorum. İşte bu yüzden, imkansız. İhtiya- Aman derdimde bir çare.

2. Bu sorunun ise Black Dahlia ile ilgili. Oyunu yitkiyorum. Başlat menüsüne- tıkladığım zaman karşına şöyle bir yazı ge- liyor: Ve oyuna giriyorum. Error: Un- supported DirectDraw Rgb Format (8- bits). Rgb Mask: 000000ff, 000000- 000000.

Neye, neden, niçin? Makinem mi yoksa- ben mi eksikim? Oooof, ooof.

Yardımlarınız için teşekkürler.

Saygılar- Hayrettin

LEVEL

1. Byzantine'i ben yazmış idim, o yüz- den nerede hata yaptığını biliyorum. Se- nin taradığın o kaplamaları, simülasyon- da eksik olan yerlerin üzerinde kullan-

man gerekiyor. O tahta kaplamaların orada olmaması çok normal, çünkü senin tamir etmen gerekiyor.

2. Sorun büyük ihtimalle ekran kartından kaynaklanıyor. Önce Direct X'i yeniden yükle, eğer sorun çözülmezse ekran kartının sürücülerini sil ve tekrar yükle. Yine de olmazsa ekran kartını en az 2 MB'lık yeni bir tanesiyle değiştirmen gerekebilir.

Hız ve Sürat Ölümçül Olabilir.....

Sevgili Level Çalışanları,

Bu size ilk mektubum. Derginizi üç aydır okuyorum ve başarılı çizginizden ödün vermediğiniz sürece okumaya devam edeceğim. Ben bir Playstation sahibiyim ve diğer PS'ci arkadaşlar gibi sizden öncelikli olarak demo CD'si vermenizi istiyorum. İçerisinde Tekken 3'de olursa beni çok mesut etmiş olursunuz (Fatih arkadaşımızın Ağustos sayınızda bahsettiği bedava Demo CD formunu göndereli 5 ay oldu. Yukarıdaki satırlarda geçen isteğim ondandır.). Sizden birkaç isteğim ve bir de sorum var.

1. NFS 3'te oyun yüklenirken takılıyor ve başlamıyor. Fıfa 98'de oyun başladıktan 10-15 saniye sonra 1-2 saniyelik takılma oluyor. Sizce bunun sebebi Laser merceğinden mi yoksa CD'den mi kaynaklanıyor? (Mercek temizleyici CD alamam gerekir mi?).

2. PS hileleri sayfanızı double yapabilir misiniz?

3. Bana iyi bir motor yarışı tavsiye edebilir misiniz?

4. Cheat hatından PS hileleri öğrenebileceğimiz gün ufukta görünüyor mu?

5. Sizden NFS 3 posterini isteyecektim. Leb demeden leblebiyi anladınız vallahi.

6. No Cheat, No Pain, bu sözün tutum. Emre Konuralp-Düzce

LEVEL

1. Oyun normal bir şekilde başladığına göre, sorunun mercekten kaynaklanma ihtimali çok yüksek. Temizleme CD'si kullanman gerekiyor gibi geldi bana, ama benim PS hakkındaki bilgim, bir böcüğün, modüler aritmetik hakkında bildiklerinden daha fazla olmadığından yanılıyor da olabilirim.

2. No More Pages: No Pain.

3. Dabli: Road Rash 3D.

4. Bence siz o ufku gözünüzden kaçırdınız, hatta karaya ayak bile bastınız da farkında değilsiniz. Arayıp öğrenin istediğiniz hileyi.

5. Dabli ki, dedim ya yukarıdan zem-bille iniyor dergi. Yukarıdaki dostlarımız sağolsun sizin isteklerinizi de siz

daha düşünürken öğrenmiş oluyoruz. Arkamız sağlam, kamımız tok çok şükür. 6. Benden daha fazla tutamazsın.

.... ama bu hayattaki en büyük zevklerden birisi olduğu da kesin.

Sevgili Level Çalışanları,

Derginiz çok iyi, sayfa düzeni, CD'leri-niz her şey muhteşem. Anlatımlarınız da çok iyi. Fakat kültür sayfalarınız çok yer kaplıyor. Ama yine de derginiz muhteşem. Bu kadar yağ yeterse sorularima geçiyorum.

1. Ben daha yeni bilgisayar sahibi oldum ve bu işi daha öğrenme safhasındayım. Sizden bunu gözönünde bulundurarak strateji oyunu tavsiye etmenizi istiyorum.

2. Age Of Empires II ne zaman geliyor ve bilgisayarımın özellikleri ne olmalı?

Çok selamlar ve sevgiler

X-Bear

LEVEL

1. Herşeye en başından başla o zaman. Command & Conquer'ı al. Dune 2'yi al diyecektim, demedim. Neden demedim, çünkü yenisi çıktı, grafiklerini görünce eskisini hemen çöpe atmak isteyeceksin.

2. BKZ. haberlerdeki GELİYORLAR köşesi.

Yapıcı Eleştiril İyidir, Kan Fırtınası Yapar

Selam Dostlar,

Bu size kaçınan mektubum, bilemiyorum. Sanırım 4 oluyor. Daha öncekilerin hiçbirini yayınlanmamıştı. Özellikle son mektubumda yayınlamanızı değil, bana cevap yazmanızı dilemiştim, olmadı. İyimser düşünüyorum ve mektupların size ulaşmamış olabileceğini varsayıp bu mektubuma geçiyorum.

Ben bu mektupda da öncekilerde yaptığım şeyin aynısını yapıcam. Problemlerime çözümler aramak yerine sizi bazı konularda eleştireceğim. Eleştiri derken, yıkıcı değil, yapıcı eleştiriler. Zaten benim bunu yapmamın nedeni tüm diğer Level dostları gibi bu dergiyi daha iyi yerlerde görmek istediğimdendir. Ve ben de surf bunun için belirli bir zamanımı, oturup bu mektubu yazarak geçiriyorsam, sizinde bu eleştirilere kulak verip bizi dik-kate almanız gerektiğini düşünüyorum, sizin bunu yapacağınıza inanıyorum.

Öncelikle şu Posta Kutusu için Bu

mektup köşesi oldukça güzel düşünülmüş ve başarıyla gerçekleştirilmiş. Ancak bu başarıyla gerçekleştirilmiş yerine "kusursuz" sözcüğünü kullanmak isterdim. Peki neden "kusursuz"? Çünkü ben Level'in "kusursuz"u gerçekleştirebileceğine inanıyor ve Level'dan en iyisini bekliyorum. Posta kutusunun en önemli eksikliği ise havası. Yani ben Sinan abiye mektup yollar-ken, onunla sohbet etmek, bir konuyu tartışmak ve varsa bazı problemlerimin çözümünü öğrenebilmek için yolluyorum aslında. Ve sayet mektup yayınlanırsa kısa ve geçiştirici nitelikte cevaplar verilmesini istemiyorum. Arkadaşıma birisi Prof Dr. Mahmut Davulcuoğlu'nun köşesi değil ki sorunu sor, cevabını al bitti. Umarım beni anlamışsınızdır.

Dergide yazılım, donanım ürünleri tanıtılıyor, çok güzel, her ay ortalama 7-8 sayfa PS'e yer ayırıyorsunuz. Ben bir PC sahibi olarak bu sayfalardan hiçbirine ihtiyaç duymuyorum ancak artık yüksek rakamlara ulaşmış PlayStation sahipleri açısından son derece faydalı olduğu için saygı duyuyorum. Fakat bence şu kültür-müzik-sanat sayfaları çok gereksiz. Çünkü bu sayfalar PC ile ilgilenen (ya da PS) bir kimsenin işine yaramaz (genelde), bu sayfalarda yakından ilgilenen kişi de surf bu sayfalar için Level okumaz. Bu sayfaları PS'e ayırırsanız bile çok daha iyi olur. Ama benim size önerim bunların yerine Posta Kutusu'nun sayfa sayısını çoğaltmanız.

Poster olayı süper olmuş. Size şu posteri verin, bunu verin demiyem. Zaten sizin biz okurlar için en iyi hizmeti vermek için çalışacağımıza eminim. Daha fazla başınızı ağrıtmak istemiyorum. Umarım bunu yayınlarsınız. Yayınlamazsanız cevap gönderin yaa! Son olarak okurlarım böyle güzel, böyle kaliteli bir dergi sunmayı başaran tüm Level çalışanlarını tebrik ediyorum. Bir dahaki mektubumda görüşürüz.

Onur Yağmar 'Sunshine' Sarı

LEVEL

Gerçekten güzel bir mektuptu, teşekkür ederim. Sanırım diğer mektupların ya postada kayboldu, ya da elime ulaşmadan elendi. Üzgünüm. Eleştirilerine gelince, kültür sayfasının bir ayağı çukurda zaten, şimdiden başımız sağolsun. Ama, tekrar söylüyorum, kültür sayfasını çok seviyorduk ve kaldırmak çok koyacak bize. Yine de bizim için okuyucunun sözü son sözdür.

Mektup köşesindeki kısa cevaplara gelince, yerimizin ne kadar dar olduğunu söyleye söyleye dilimde tüy bitti. O yüzden, elimden geldiğince kısa ama işe yarayacak cevaplar vermeye çalışıyorum. Ben de isterim her okuyucuyla muhabbet koymayı, ama senin de hak

vereceğin üzere bu mümkün değil. Bu ay posta kutusunu 6 sayfa yaptığımız halde (ki bu sadece bu aylık bir şey) yine de gelen mektupların yansını bile yayınlamadık. Yayınlanmayan mektuplar mutlaka okunuyor, bundan şüpheleniz olmasını. Ve en azından mektup gönderme zahmetinde bulunanların isimlerini yayınlamamız gerektiğini düşündük. Yayınlanmayan ve sağ salım elimize geçen mektup ve faksların sahplerini posta kutusunun köşesinde bulabilirsiniz (kendilerini değil canım, sadece isimlerini!!!).

Olumlu eleştirilerin için de sağol, biz elimizden gelenin en iyisini yapmaya çalışıyoruz ve bizi anlayıp takdir eden okuyucularımızdan gelen mektuplar işimize dört elle sarılmamızı sağlıyor. Başka insanları mutlu ettiğimizi bilmek, işte bizi ayakta tutan en büyük güç bu.

Cevap Hakkı Doğan ve Öler

Selam Sana Blaxis Abi...

İlk önce derginizi uzun bir zamandır okuduğumu belirtirim. Bu benim ilk mektubum, ayrıca (benim gözlemlediğime göre) Bolu'dan yazılan ilk mektup. Eğer yayınlarsanız eh işte oldukça sevinirim. Derginizi daha önce 97'nin sonlarına doğru almıştım. Açıkça söyleyeyim, o zaman hiç beğenmemiştim. Fakat daha sonra karşıma kuşe kağıtlı, 80 sayfalık bir dergi olarak çıkan Level'i kaçırsaydım, büyük ayıp ederdim. Beni Level almaya iten en büyük etken ondaki değişim ve ilerleme ruhudur.

Evet şimdi geçelim eleştirilerime;

1. Bu eleştiriler size değil bazı arkadaşlara. Sevgili İrem, ne biçim laflar onlar öyle, kendini siyasetçi mi zannetmiş ne yaptın, yoksa Mark Jackson arkadaşla kan davan mı var? Hele son sözlerin benim kanımı oldukça kuvvetlendirdi. Şaka bir yana mektup bölümüne bir göz atarsanız, her ay şiddetle yazılmış misilleme mektubu görebilirsiniz. Ben açıkcası böyle mektupların yayınlanmasını istemiyorum. Sevgili İrem, Mark Jackson'a "Hadi bunu da cevapla da görelim" derken ne demek istiyorsun acaba? Verdiği cevap için Blaxis abi sana teşekkür ediyorum, ama bu mektubu yayınlamasaydın daha iyi olurdu.

2. Ben çok detaylı bilgi isteyen birisiyim. Bu yüzden Level CD bölümünde, CD'deki oyunları kısaca tanıtırken, oyunların şirketlerini ve sistem gereksinimlerini yazarsanız oldukça sevinirim. Ama şirketi yazarken de (geliştiren veya üreten-piyasaya süren) şeklinde yazar-

sanız demekinden daha çok sevinirim. Longbow 2 (geliştiren Jane's, piyasaya süren Electronic Arts) buna bir örnektir. Bu kadar laftan sonra, benim bu konuya merakımı anlamışsınızdır herhalde.

3. Level karnesinden bahsedecektim ki, karşıma müthiş bir Level karnesi çıktı. Teşekkürler Level.

4. (Eylül ayında Orkun'un da belirttiği gibi) Ben İngilizce terim ve sözlerle karşıyım. Burası Türkiye. Orkun'u tebrik ederim ama Orkun karşı olduğu İngilizce bazı terimleri belirtirken yabancı lakaplardan bahsetmemiş. Ben bunlara da karşıyım. Güzelim Türkçemiz bize mahsun mahsun bakarken niçin inadına İngilizce'ye kaçıyoruz arkadaşlar.

5. Bence "Grease" adlı filmi tanıtırken sek (sansür) kelimesini kullanmaz yanlış olmuş. Bu kelime bence anlamını bilmeyenler için tehlike arz ediyor. Bir düşünseyiz bir ufaklık Level'i alıyor, eve geliyor ve bu kelimeyi görüyor, annesine soruyor, bu kelimenin anlamı nedir diye. İşte o anda annenin durumunu, Level'in, annesinin aklında bıraktığı izlenimi bir düşünseyiz.

6. Gerçekten MIB ve bazı oyunları tanıtırken "lokomotif" gibi bir giriş yapmışsınız. Oyunu anlatmak ise sadece sayfanın yarısı kalmış.

7. Şimdiye kadar kimse belirtmedi ama bence en büyük sayfa ziyanını FRP sayfaları yapıyor. "Ayn" sayfaları bence dergiyi tamamlıyor. Ne demişler fazla bilgi göz çıkarmaz.

Ve şimdi de sorular:

1. Tekken 3'ün PC sürümü var mı? Varsa Tekken 3 mü, Mortal Kombat 4 mü?

2. PC'nin özellikleri: P-133, 1 GB Hdd, 24 MB RAM, 24x CD sürücü, 2 MB S3 Virge. Geçen günlerde Mortal Kombat 4'ün kutusuzunu, yani sahtesini (üzülerek belirttim) aldım. Ana menüyü açıyorum, hiçbir tuş işe yaramıyor. Ben bir şey yapmadığım için PC oyunu kendi kendine başlatıyor. Tabii benim dövüşçüm de bir güzel pataklamıyor. Dövüşçü listesinin başında "Kai" olduğu için oyuna onunla başlıyorum. Yani işler işe yaramadığı için dövüşçü de seçmiyorum. Oyun bilgisayarı da (satın aldığım yerde) fıstık gibi çalışıyor. Ayrıca bilgisayarının PC'sinin benimkinden daha iyi olduğu belirttim. Ayrıca PC'nin ve klavyenin markaları ayrı, ondan olmasın? Klavyem ise Q klavye. Lütfen yardım edin, bu süper oyunu oynamazsam ölürüm yoksa.

Yeşil Bolu'dan sevgilerle

Yasin Başaran

LEVEL

1. Nasreddin Hoca misali bir cevap olacak belki ama, sen de haklısın Yasin. O mektuba verdiğim cevaptan anlayacağın gibi, kesinlikle okuyucular arasında sürtüşme çıkartmak niyetinde değilim. Sadece bir mektupta bir fikir söylendiye, aksi fikri savunan bir mektubun da yayınlanma hakkının olduğunu düşünüyorum. Ama tartışma ilerleyebilir diye, altın makası elimin altında bir yerlerde bulunduruyorum.

2. Hmm, iyi fikir aslında. Bundan sonra yapmakta fayda görüyorum.

3. Nasıl ama güzel olmuş dimi, eski karnem ne zamandır gözümün batıyordu zaten.

4. Neden? Çünkü bazı terimlerin Türkçe karşılığını değil kullanmak, bulmak bile çok zor. Örnek olarak, Windows Türkçe'si çok mu iyi? "Devingen aygıt sorunu" veya "Bu işlem oturumunuza kapatacaktır" deyince olaylar çok mu anlaşılır oluyor? Mesela Overclocking'in yerine başka bir Türkçe karşılık bulunabilir mi? Diyelim ki "İşlemci saat hızını artırma" gibi bir karşılık bulduk (aslında hiç fena da değil hanı), kaç kişi anlar bunu? İşte bu sebeplerden dolayı bazen istemeden de olsa İngilizce'ye sığınmak zorunda kalıyoruz. Ve bilgisayar Türkçe'si sağlam temellere dayandırılıncaya kadar maalesef İngilizce dilimize sızmaya devam edecek.

5. Yine haklısın. Sanırım yazılan kontrol ederken daha fazla dikkat etmemiz gerekecek. Bu hatadan dolayı herkesten özür diliyoruz.

6. Çünkü bazı oyunları açıklarken geyikten öte yazacak pek az şey bulunuyor. Bazen yazarın ruh halinden, bazen de oyunun sığılından kaynaklanıyor ama, gerekmedikçe uzun uzadıya geyik yapmamaya çalışıyoruz. Tabii geyiklerden oluşan bir dergide çalışmamızın bu olayda etkisi büyük.

7. İşte benim adamım. Her ne kadar kültür sayfalarına destek çıkan üçüncü kişi olduğun için, geri kalan üçyüz kişilerin ağırlığı altında ezilmeye mahkum olsan(sak) da, yine de çok sağol. FRP köşesine ise henüz senin haricinde tepki gelmediğinden, o konu kalıyor.

Ve şimdi yanıtlarına geçiyoruz:

1. Maalesef Tekken serisinin PC'de çıkacağına dair hiçbir işaret yok. Gerçi gerek de yok, çünkü Mortal Kombat 4'de en az Tekken serisi kadar güzel.

2. Allā allā, galiba sorunun klavyeden kaynaklanıyor. Ama Q klavye olması bir sorun yaratmaz, ben de Q klavye kullanıyorum (F klavyede isimli yazmam 10 dakika sürüyor da) ve oyun tıkrı tıkrı çalışıyor. Bir arkadaşının klavyesini al ve bilgisayarına bağla, bakalım

çalışacak mı? Eğer çalışırsa klavyeni at çöpe.

Beyler, efendi olun, aramızda bir hanım var...

Sevgili Level,

Derginizin yeni okuyucularındanım. Çünkü bilgisayarla ilişkim henüz bir buçuk ay önce başladı. Posta kutusundaki bir yazıya "Eğer bayan bir okuyucumuzdan mektup gelirse, onu da yayınlarız mutlaka" şeklinde bir cümle katmışsınız. Ben buna güvenip, bu mektubu yayınlacağınızı umuyorum. İşte sorular:

1. Tomb Raider II'yi yeni aldım, ama şu helikopterle Çin seddine inilen oyunda yani ilk oyunda mutlaka takılıyorum ve bir türlü oynayamıyorum. Ayrıca verdiğiniz hileyi de kullandım, hiçbir işe yaramadı. Oyunda nereden gitmeliyim? Anladığım kadarıyla yukarıya çıkmam lazım, ama çıkamıyorum. Hopla, zıpla, hep rampa gibi o tümseklerden gerisin geriye kayıyorum. Yardım edin!

2. Diablo'da kiliseden (Butcher'in bulunduğu yerden) başka biryer var mı? Belki henüz fazla oynamadığımdan asla kilise bölümünü geçemiyorum. En azından bir öğreneyim dedim. Cevaplarınız sevinirim.

Esra Ulaş / İSTANBUL

LEVEL

Ooo, hoşgeldiniz. İkinci bir bayan okuyucumuzun olduğunu bilmek ne güzel, artık yazdıklarımıza daha çok dikkat ederiz herhalde. Aslında sırf mektubun yayınlansın diye kendine kız ismi uyduran bir uyanık olduğunu düşüncektim (arkadaşların arasındaki lakabın Paranoya'dır da!) ama Tomb Raider'ın ilk bölümünün en başında takılmış olman bu kuşkumu giderdi. Neys...

1. Şimdi, o rampalardan (sanırım üç taneydi) teker teker zıplaman lazım. Daha sonra karşıdaki dar yoldan karşıya, oradan da yukarıdaki bölüme atlayacaksın. Burada çıkabildiğin kadar yukarıya çıktıktan sonra soldaki duvarın ortasındaki geçitten geçerek (yine zıplayıp tutunman lazım) yoluna devam edebilir veya sağ tarafta ve epey uzakta beyaz bibloyu almak için geldiğin yoldan gerisin geri düşmeyi riske edebilirsin. Karar senin.

2. Diablo'nun sadece ilk beş bölümü kilisede geçiyor. Daha derinlere indikçe mekanlar oldukça değişiyor.

Playstation mı, CD mi?

Sevgili Level atlatıcıları (o ne ya? BLX)

Bu size ikinci mektubum, ama bu mektubu yazmaktan neredeyse vazgeçiyordum. Çünkü geçen ay gönderdiğimi derginizde görmek bir yana, sorduğum sorulara cevap bile bulamadım. Ama ben bunu anlayışla karşıladım ve bu mektubumu yayınlacağınızı umarak mektup yazmaya karar verdim.

1. Dergide PS oyunları tanıtmanızı olumlu bulduğumu geçen mektubumda da belirtmiştim. Ama PS sayfalarını artırmamız çok iyi olacaktır.

2. İlle de CD vermenize gerek yok. CD vermek yerine PS sayfalarını ya da dergi sayfa sayısını arttırın.

3. Verdiğiniz posterler çok güzel ve devamının gelmesini diliyorum.

5. PS sahibi olduğum için kendimi şanslı sayıyorum ve NFS3, MK4, Final Fantasy 7 gibi oyunları PC kullanıcılarından önce oynama fırsatı bulmamı sağlayan PS'ye destek vermenizi istiyorum.

6. PS için Top 10 listesi istemiştin, ama siz sanki bana inat Sega Saturn listesi yayınladınız. Listeyi bekliyorum.

7. Yayınladığınız hileler çok işimize yaradı. Size minnettarım. Derginiz çok güzel ve bu nedenle gelecek ayı dört gözle bekliyorum.

8. Adidas Power Soccer'ı tanıtmanız iyi olur.

9. PS için menajerlik oyunu var mı?

Nahit Turhan

LEVEL

Gördüğün gibi ümitlerin yersiz çıkmadı. Umarım mutlusundur.

1. Daha öncelikli mektuplardan birinde söylediğim gibi, şu andaki sayfalar arasındaki denge çok iyi. PS sayfalarının azaltılmasını isteyen bazı okuyucularımızın isteğini yerine getiremeyeceğimiz gibi, PS sayfalarını da artırmayı düşünmüyoruz. Henüz.

2. Hoho, bu isteğinle kendine oldukça büyük bir düşman kitlesi kazandığına emin olabilirsin. Adresini yazmadığıma şükretmelisin.

3. Çok daha iyilerinin geleceğine emin olabilirsin.

5. Zaten destek olmuyor muyuz? Türkiye'de PS oyunları açıklayan, veya en fazla yer ayıran bilgisayar dergisi olduğumuza göre, PS'ı desteklemediğimizi söyleyemezsin.

6. Kasım'dan itibaren olacak gibime geliyor. Eğer olmazsa gelin beni dövün.

7. Teşekkür.

8. O biraz eski değil mi ya? Biz Fifa 99'u bekliyoruz dört gözle, ama hala bir haber yok.

9. Taze taze çıktı bir tane menajerlik amcası. Adını da Premier Manager 98 koyduk. PC'deki kuzeninden çok daha sevimli olduğunu söyleyebilirim.

Mektup kısa ve öz olsun, canımı yesin...

Merhaba Sevgili Level Dergisi Çalışanları.

1. Önce senden özür dileyeceğim. Ağustos sayısında başlığı okumadan senden Cheat'çikler istemiştin. Umarım affedersin.

2. Benim kartım S3 Virge GX/DX/PCI 3Dfx midir, değil midir (4 MB)?

3. NFS3'ü nereden bulabilirim?

4. Siz de sayfalarınızı kardeş derginiz CHIP gibi çoğaltmayı düşünüp müsünüz?

5. The King of Fighters 98'i nereden bulabilirim?

Sezal Kaya / Diyarbakır

LEVEL

1. Özür dilemen gerekmez, insanlar hala inatla Cheat istemeye devam ediyorlar. Bazıları Cheat isteklerini eleştirilerinin arasına itina ile gizliyorlar, tabii hemen Altın Makas devreye giriyor ve itina ile kesiliyor o sorular.

2. Şimdi bir konuyu açıklığa kavuşturalım. 3Dfx bir kart markası değil, bir şirket. Bu şirketin ürettiği 3 boyut hızlandırıcı işlemciler (Voodoo, Voodoo II) 3 boyut hızlandırıcı ekran kartı üreten birçok şirket tarafından kullanılıyor. Bunların arasında en yaygın olanları ise Diamond Monster, Diamond Monster II, Righteous ve Orchid gibi şirketler. Eğer üç boyutlu oyunlarla fazla haşır neşir oluyorsan, bu kartlardan mutlaka ama mutlaka bir tane edinmen lazım. Soruna gelince, evet, S3 Virge'in içinde üç boyut hızlandırıcısı vardır, ama hayır, bu kesinlikle Voodoo değildir. S3 Virge'in kaliteli olanları (70 dolar ve üstü fiyatta satılanlar) bir yere kadar 3 boyut hızlandırıcısı görevi görüyorlar, ama bunlar da illa ki Voodoo isteyen oyunlarda hiçbir işe yaramıyor.

3. Aral ithalat'tan veya anlaşmalı oldukları herhangi bir bilgisayarıcıdan bulabilirsin.

4. Düşünürüz, düşünürüz ve daha çok düşünürüz, ama yapamayız. Çünkü bunun için şu andakinin en az iki katı eleman, emek, reklam gerekir ve şu an-

daki imkanlarımızla buna henüz hazır değiliz.

5. PC için bulamazsın, ama PS için İstanbul'daki bilgisayarları telefonla arayıp sorman gerekir. Dergimizdeki reklamlardan yararlanabilirsin.

Küfür mü ediyosun, adam mı seçiyosun?

Merhabalar,

Ben Oğuz. Sakın heveslenmeyin, diğerleri gibi "Abicim derginizi kırkbeş buçuk (?) sayıdan beri takip ediyorum da, derginiz sanatsal da, kültürel de, bi de sofistastik de, yok cart da, hatta cart ta..." muhabbetine girmiyem. Tam aksine tenkitten başlıcam !! Neditir bu sizden çektiğim yaa (bakın başladım bile) ! Hadi anadık, full oyun tanıtan bir dergi çıkartıyorsunuz. Eee, ne alemi var da gidip bir de CD veriyorsunuz? Zaten dergiyi okuyup ardından sıfıftaki beleşçilere göstermek yığınla zaman alıyor, işin yoksa eve gelince bi de CD'yle uğraş. Tamam, onları anladık diyelim, Tam okulların açılacağı, öğretmenlerin canımıza okuyacağı ayda utanmadan bi de "Dreams"ın tam sürümünü vermek nesi oluyor? "Neyse ki şu kazık rüzgar sörfü bölümünü geçemedim de kurtuldum" diyem de bakıyorum gelecek ay (yani bu ay) oyunun ikinci CD'sini ve de açıklamasını vermek gibi çok kötü düşüncelere kapılmışsınız (aslında bunlar hep senin başının altından çıkıyor Sinan abicim, ama ne yazık ki kuru editörün yanında yaş yazar da yanyor). Neyse eğer yazımı yayınlarsanız sizi affederim (çok merhametliyim de mi?). Hazır gaza gelmişken şu sorulardan önce bir iki kişiye daha bulaşayım. Hilekar abicim bu Mortal Kombat'ın şifrelerinde mi bi yakınlık var, yoksa bende mi? Şifre menüsü güzel güzel açılıyo da, "yukarı+HP" yapmaktan klavyenin tuşları göçtü (bi dakika bi dakkaaaaa, Cheat isteme kokusu mu alıyorum ne ? - BLX), bizim adamda hala bi ısrat yok, ne iş? Ayrıca merak ediyorum da sizin yazar amcalar Starcraft oynadıkları ve de yazı yazmaya çalıştıkları zamanların dışında hiç birbirlerinin yazılarına bakıyorlar mı? Yok hani "Tomba"yı yazan arkadaş "Heart of Darkness" ve "Commandos" gibi oyunlara bile tam puan verilmeyi görmüş olsaydı belki içinde çalıştığı derginin puanlamaları on üzerinden yaptığını anlardı. İşte sorularım (Hele şükür - BLX)

1. Command & Conquer'ı bitirip de

(yaklaşık 2-3 sene önce) oyunun sonunda "yakında" çıkacağı söylenen Tiberian Sun isimli oyunu o zaman bu zamandır sormadığım bilgisayarçı kalmadı. Tam oyunun varlığından ümidimi kestiğim sırada ne göreyim? Level'in Multimedia CD'sinde (yine) "Pek yakında" geliyor diyen ufak bir tanıtım, iyi hoş da "pek yakın zaman" geçti gitti hala ses seda yok. Şu noktada Westwood şirketinin tüm çalışanlarının hayatları senin elinde Sinan abicim, bi zahmet şu CD'nin ne zaman geleceğini söyle de hem garibanları kurtarmış, hem de elimi kana bulamamı engellemiş oluver.

2. Trident SVGA (söylemesi ayıp 1 MB) ekran kartım var ve de bu kart EA Sports'un Windows'dan çıkan tüm oyunlarında ekranın bir köşesine zoom edip kalıyor, ama ne ilginçtir ki Shareware'lerinde sorun çıkartmıyor. Acep kartı kasadan postalamaktan başka bir çarem var mı?

3. HP'lerin modası geçti diyorlar, bana Photoenhance özelliği olan doğru düzgün bir inkjet "bilgiyazar" önerebilir misin? Bana kalsa daha yazıcam ama sonra yazımı yayınlamayı bırakın, arkamdan "getti bir rulo faks kağıdı" diye sövünüz. O yüzden belki bilmiyonuzdur diye bir iki Cheat gönderiyorum, sevindirik olabilirsiniz.

Asabi Çocuk Oğuz,

LEVEL

Valla ne desem? Faksın o kadar uzundu ki, yazmaktan parmak kası yaptım. Gelgelelim, kırmaya da gönlüm razı olmadı (Altın Makas tetikte), aşağılar ken övme tekniğin hoşuma gitti. Sorularını da cevaplamaktan başka diyebilecek birşeyim kalmadı.

1. Tiberian Sun, 98'in son çeyreğinde gelyor. Ne zaman olduğunu tam olarak bilemiyorum ama büyük ihtimalle yılbaşı furiasına yetişir gibi gelyor.

2. O kart ununu elemiş, eleği de çaktırmadan masanın yanındaki duvara asmış bence. Altın Küre'ne şöyle bir baktım da sana en yakın zamanda adam gibi, 4 MB RAM'i olan bir kart gözüküyor.

3. HP'lerin modasının geçtiğini söyleyen arkadaş şuuru yitirmiş. Ben kafamı nereye çevirsem HP görüyorum. Eğer illaki başka Inkjet isterim diyorsan, Canon veya Lexmark alabilirsin, ama ben yine de HP diyorum.

Bir ayı daha devirdik. Eğer önümüzdeki aya sağ kalırsam (hiç zannetmiyorum ya) tekrar görüşmek ümidiyle, hoşçakalın.

Yiğit (Kyle Kılıç) Kılıç, İsmail Onur, Mert Kantarcı, Aşkın Altuğ, Kemal Coşgun, Alper İlhan, Buğra "Hugo" Çetin (bcetin@ges.net.tr), Aybars Akalıncı, Emre Ekinci (emre@hotmail.com), Ersin, İsmail O. Dolar, Tankut Erkan, Mehmet Çelik, Said Atasever, Serkan Özemrah, Erdem Özkır, Müslüm Erkmen, Orkun Ateş, Ömer "PoW" Altundağ, Nubar Terziyan, Oğuzcan Şehiraltı, Hüseyin Gürsoy, Yusuf Sağlamoglu, Ata Gür, Andaç Vaaner, Sarıyerli Zeki, Özcan (Antalya), Semih Başaran, Mehmet Albun, Yahya NoSoyadı, Gürbey Uzun, Goblin"katır" Mustafa, Faruk (the Blood), Uğur (the Heretic), Ramirez Poyraz Tat, Serkan Yapıcı, Berat, Kerem Kangal, Cem Akkartal, Gökhan E."F1 Racer", Çağın Kazımoğlu, "Dark Storm" Bilgehan Yıldız, Hüseyin Döngül, Cemal Kızıldağ, İsmail Güler, Doruk Hoşver, Yiğit Kılıç, Mustafa Çağatay, Çetin Genç, M. İhsan Başara, Fırat Gök, Akın Benli, Rifat Emrah, Serkan Vatansever, Serkan Özkurt, Candyman, Can "Maldini" Karavus, Ömer "Overmars" Kuş, Özhan "Beckham" Kuş, Kürşat Özden, Saner, Kadir, Kaan, Ayhan Uçak ve Mert Can-kay. Hepinize dergimize gösterdiğiniz ilgi için teşekkür ediyoruz.

AYIN OKUYUCU İNCİSİ:

Bu ayki incimiz de bir okuyucu mektubundan alınma. Mektubun kalan kısmı ve isim çıkarıldıktan sonra ilgi çekici kalan kısmını yayınlıyoruz.

.....

Ve lütfen derginizle birlikte verdiğiniz CD'de 3Dfx gerektiren oyunlar vermeyin. Veya derginizle birlikte bir 3Dfx kartı da verin, daha iyi olur.....